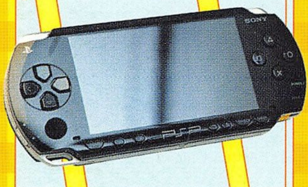

VOL.26
速报！美国PSP计划！神游NDS独家情报！
掌机迷
ET GAMER
1 精彩光盘影像！
掌机迷
2 珍藏游戏卡片
虚幻的真实
假作真时真亦假 真作假时假还真
特集
大抽奖
三大掌机拿来
大集结
BEAT的快乐
掌上流行乐
完爆攻略阵
耀西的万有引力
阴阳大战记 零式
英雄传说卡卡布三部曲之白魔女
世界传说 换装迷宫3
约束之地 全S级评价
超级马里奥DS 全隐藏研究
合金弹头A 全隐藏要素研究

掌机迷大抽奖

抽奖是真正的“大出血”，每期看着众多的各式掌机从手边滑过，《掌机迷》的编辑们是眼馋加羡慕。要知道，就那个炒上天的PSP即使是编辑也很难轻松出手抱回一台啊！能够为广大读者送上这样丰厚的奖品，我们已经是满足之至。本期在奖品丰富程度上再下一成，能够让更多的人在这里有所收获一直是我们抽奖的目的所在，希望大家第一时间买到杂志后一定填写好回函卡寄回哦！你的运气就在那张卡片上。

1 PSP掌机 1名



SONY最新推出的掌上游戏机，引发了全球抢购，市场叫价已经高过4500元人民币，即便日本也是一机难求。《掌机迷》第一时间送出，千万不要错过啦！

2 NDS掌机 2名



任天堂推出的全新“异质”掌机，拥有双屏幕并且提供触摸屏功能，让你体验到完全不同的游戏方式与乐趣。本期将有两名幸运读者得到这款设计新颖别致的娱乐设备。

3 小神游SP 12名



神游公司针对中国市场正式引进的行货GBASP掌机，是目前全球主流机型，游戏数量众多类型丰富，得到小神游就可掌握最流行的娱乐方式，本期抽出12台，机会多多。

4 G&W挂饰 20名



精巧别致的迷你掌机挂饰，不管是外形还是颜色都非常真实。抚摸着这些昔日的老朋友，是否勾起了你对往日游戏时光的怀念呢？

5 精美钥匙扣 36名



钢之炼金术师、Hunter X Hunter、人型电脑天使心，三种超人气作品的主题钥匙扣。简单大方又实用，可随机获取任意一款。

6 火影卡片收纳册 14名





可收纳40张卡片的火影忍者卡册。将平时积攒的各类闪卡、游戏卡、万智牌等卡片统统装进去，同时也更加便于欣赏、管理。

参加办法： 1、将《掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:1月(下)的抽奖活动截止时间为1月30日)，回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

一月（上）中奖名单将在下期刊登，敬请留意！

大奖狂放

十二月（下）大奖中奖名单

PSP中奖者（共2名）

山东烟台	赵晓峰	江苏常州	黄心阳

NDS中奖者（共5名）

天津西青	张国宇	广东韶关	陈相	重庆渝中	梁柯宇
浙江舟山	余杰	宁夏银川	马杰		

小神游SP中奖者（共8名）

广东肇庆	陈景成	上海宜川	曾广伟	陕西西安	孙博闻
江苏南京	谢莱恩	河北唐山	周振龙	北京师大	杜义
湖北武汉	刘弘毅	安徽芜湖	王敏浩		

火影忍者挂饰七件套中奖者（共30名）

云南丽江	牛宏	天津河西	贾麟	湖北孝感	饶章鹏
福建古田	钱敏	陕西西安	杜旭	福建惠安	尤超
湖南湘潭	周哲	上海南汇	沈忱	福建泉港	刘燕平
甘肃兰州	彭奕宁	辽宁大连	王建卓	辽宁沈阳	贾非
江苏苏州	贾超	湖南郴州	黄羽纶	广东广州	殷世钊
内蒙古	高远	河北石家庄	庞勃	上海黄浦	史钟琦
广东汕头	黄东越	山东济宁	刘一峰	黑龙江	高仲麟
浙江金华	周科	福建南安	洪诗传	湖北黄石	余辉
黑龙江	贾祖欣	北京门头沟	陈兴	北京昌平	张国杨
内蒙古	唐佳	上海万航渡	邓东岳	北交学院	卓子风

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！



编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

•●● Vol.26 ●••

迷糊小编开工数月口吐真言，酸甜苦辣种种滋味在心间，不吐不快心中感受大爆发。

新年新气象，「掌机迷」换新装「电子天下·掌机迷」转世登场。国内第一本正式掌机杂志诞生。

● 来PG已经四个月了，真是觉得时间飞逝，步入2005年之前许下的愿望是希望所有的朋友在新的一年里过的开心快乐！

● 元旦期间又完整地看了一遍《钢之炼金术师》，仍然被剧情感动了很多次，有些情景历历在目，有些话语过耳难忘，有些道理回味良久。很多东西失去后才感到后悔不已，炼金术并不能换来一切，所以，在拥有的时候就要好好珍惜。

● 北京的冬天很好度过，已经下过两场雪了，虽然造成上下班交通不便，不过雪景很漂亮，小沛拍下的雪景照片全部拿来收藏了。

● 自从编辑部集体去看过周星驰的《功夫》之后，电影台词成为流行语，每个人张口就能说上几句，逗的其他人捧腹不止，其乐融融，而自己平时听到最多的一句台词，是“原来狮吼功还有个大喇叭”。

● 治胃病是需要好好养的，除了定时定量进餐以外，还要有好的作息规律，据说每天睡前一杯温牛奶是养胃的，很感谢大家的关心，暗凌会注意保重身体的。

● 最近在玩的游戏是《大合奏！乐团兄弟》，这种需要手指灵活运动的游戏还是应该每天练习，一两天没练习就手生了呢。虽然对专业谱曲模式很感兴趣，可惜以前学的五线谱知识全都忘记了，看来要好好复习一下了，努力写出自己喜欢的曲子来。

● 上个月的钱包丢失虽然造成了一定麻烦，好在没有把身份证和银行卡放在钱包里的习惯，没有带来更大的麻烦，一点小小的好习惯可能会很受益哦。

● 收到很多读者回函卡要求公开本人照片的，笑，其实暗凌的个人形象就是根据照片画出来的，只是现在头发要更短一些而已。虽然喜欢短发，但是到春天的时候，北京的大风实在是很麻烦的情况，头发总是被吹的很乱。

● 最近总是跑到动新编辑部去问《日式面包王》的情况，得到AKIRA特别赠送的“面包娘”称号，对这部动画的内容很有兴趣，原来做面包还有这么多新奇的方法，顺便还能在片尾的豆知识学到一些关于面包的小常识，感觉还不错。

● NDS的新作里，感兴趣的游戏真不少，《最终幻想 水晶编年史》、《恶魔城》、《魔法假期2》、《超执刀》等等等等，最希望看到的还是《火炎纹章》的消息，相信不会等太久吧。

● 身为任FAN真幸福，目前入手的几个NDS游戏都百玩不厌，可惜自己是动作白痴，玩《超级马里奥64DS》的时候总是被炸弹啦什么的追得到处跑，想要入手150颗星星恐怕还需要很长时间的锻炼了。另外，入手的这几个游戏除了马里奥以外都可以进行单卡联机，多人同乐才最有意思，要感谢厚道的任天堂了。

● 第二次参与光盘影像拍摄，第二次配音，不再像第一次那么紧张了，今后也会给大家带来新鲜的游戏影像和杂志内容，希望大家继续支持《掌机迷》哟！



文/暗凌







封面绘图 CAPTOON



光盘图案 赛尔达传说

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

制作

■ 北京次世代科技发展有限公司 制作
■ 邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部
■ 邮编：100011
■ 发行部电话：(010) 64472729-406
■ 编辑部电话：(010) 64472729-402
■ 电子邮件:pg@vgame.cn

彼者的主义

思想色连

对两大主机发售后的想法

●买PSP还是NDS等到明年暑假再说吧，现在还是GBA好。（12岁 玩家）

●掌机迷要认准方向啊！我买PSP还是NDS全靠它了。（15岁 玩家）

●看到PSP的机能所以放弃了NDS，看到NDS的价格所以放弃了PSP。GBASP才是真实的。（16岁 学生）

●我是位幸福的玩家，因为我已有NDS，不过还没有游戏……（20岁 学生）

●比起PSP华美的画面，NDS独具的游戏性无可比拟，毕竟游戏本身的乐趣重要性远胜于精彩的画面。（27岁 上班族）

●谁说PSP赢不了？想想当初的PS！我不是LIGHT USER，我是重度挑战者。为什么连玩个游戏都有这么多偏见？（20岁 玩家）

●PSP是梦想，NDS是理想，SP是希望，GBA才是现实。（18岁 高中生）

●NDS当道，SP气势不减，好软件不断。PSP怎能与之争锋！（某读者）

●我们这的JS太黑了，PSP豪华版要5000，只有继续等待了。（某读者）

读者觉得对《掌机迷》应该在哪方面进行提高

●希望多一些关于新主机和周边产品的情报。（17岁 高中生）

●光盘里能否加些CG？我的桌面在叹息呢！（某读者）

●在介绍口袋妖怪时，名字旁边加上NO.来说明，因为各处译名不同，不知道你们在说哪一个。（20岁 玩家）

●我觉得运输到各地的时间应该提高，我等得好苦！（18岁 高中生）

●希望《掌机迷》有下期预告提示下期刊物的精彩之处！（某读者）

●要是回函卡带上邮票就好了，不用我经常去买邮票了。（15岁 高中生）

●把一些好听的游戏音乐以MP3的形式收录在光盘里好吗？但最好要精选的。（22岁 玩家）

●《掌机迷》总的来说很不错，但女生的游戏少之又少，专栏更别提了，应加强女生专栏部分。（女性玩家）

●我认为手机游戏那栏应该减小一点，我们都没空去下载那些游戏呀！（16岁 学生）

●能否在下期的PG多送一张CD呀？CD的内容可以是GBA各种游戏中动听的BGM或主题曲。（16岁 学生）

●减少一些专用名词，这样会使新读者更容易接受，希望每期都有赠品。（18岁 女性玩家）

●我觉得《掌机迷》很不错，希望能再多介绍些适合我们女生玩的游戏。（17岁 女性玩家）

●发刊速度方面，我们陕西读者总是在发刊五天后才能买到PG，再寄出回函卡，可能寄过去的时候都抽奖完了。（12岁 学生）

你对PSP的摇杆有何看法

●PSP摇杆真的符合人体工学设计吗？控制摇杆的同时用左手食指去按L键真的很难受，摇杆的位置比较偏下，使用起来会不舒服。（16岁 学生）

●摇杆位置太靠边了，操作起来有点怪异，控制人物行动时不太顺手。（24岁，上班族）

●虽然没有PSP，但是从摇杆的样子来看，用摇杆玩未必舒服，毕竟不象原来PS PS2的摇杆，很灵活，固定的摇杆定位好象比较麻烦，希望SONY能进一步改善PSP的摇杆。（19岁 军人）

●按钮太小了，而且位于机体的边角除，玩游戏的时候总得加点小心，生怕手滑拿不稳。（22岁，大学生）

●PSP的摇杆偶尔会有卡住的时候，希望以后推出其他型号PSP的时候能改进摇杆设计。（15岁 玩家）

对NDS今后的软件有什么看法

●希望NDS不要总移植或复刻N64的游戏，毕竟NDS的功能可发挥的余地还有很多。（23岁 玩家）

●NDS从键位上和SFC一样了，希望SFC那些经典游戏能在NDS上再现。（19岁 玩家）

●NDS未发售的软件中比较看好FFCC，希望能充分利用NDS的联机功能。（21岁 玩家）

●希望NDS能多出些类似死亡之屋射击游戏，用笔当做光枪应该不错。（16岁 玩家）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真情实感、盘惑想法尽可在此发表。本期命题征集：

1、你对新一代掌机价格的看法。
2、目前你对GBA系主机的态度。
3、你认为行货NDS应具备那些要素。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-mail给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱 《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

掌机迷光盘导读

新作火映

——PSP游戏介绍——

◆英雄传说

——NDS游戏介绍——

◆山脊赛车
◆钻地小子

——GBA游戏介绍——

◆真型徽章机器人
◆金色的卡修!咆哮!友情的电击2
◆游戏王 决斗怪兽 世界版2
◆Kiss x Kiss 星铃学园

高手竞技台

◆山脊赛车PSP

◆火炎纹章 圣魔光石

攻略前线

◆忘却的旋律



↑NDS乐趣多多，触笔操作风味独特。



↑山脊赛车风驰电掣，竞速游戏乐趣无穷。



游戏索引




回首又见他，2004

责编/雪人

熙来攘往的2004

这个冬天，在这个已经告别了2004年的日子里，老态龙钟的任天堂，年轻气盛的索尼，不约而同的与新闻遭遇。前者是为我们在2004年年末上演了一出掌机市场"王者归来"的好戏，而后者，作为当今家用机市场上的霸主以挑战者的角色搅局掌机市场。

其实，单独来看每一家，除了当事人之外，作为旁观者的我们是没有什么理由可以唏嘘：面对竞争对手的咄咄逼人，微软的虎视眈眈、玩家对于GBA机能的不满等诸多问题，任天堂推出新掌机是情理之中的事情；索尼也并非一帆风顺，截止2004年9月30日，索尼公司1-9月净利润同比下降了23.4%，与此同时，看着任天堂虽然在家用机市场溃败，但却在掌机市场收获颇丰，饥饿的狼将目光瞄准到利润丰收掌机市场自然也无可厚非。但是，当把这两者联在一起看时，却又不能不令我们唏嘘：从索尼到任天堂，正贯穿了当今游戏业界的新老交替，正暗示着掌机市场的巨大变革，一个曾经辉煌，一个如日中天，而今，他们正抱一起徘徊于现在与将来。





任天堂是谁？这个以纸牌起家的公司曾经支撑了20年游戏业界的繁荣！曾经培养了一代游戏玩家，影响了几代游戏玩家，曾经与苹果公司齐名。正是因为任天堂的原因，诞生了中国最早的一批电玩族，任天堂这个品牌已经在这些玩家心中烙上了永远的印痕。索尼是谁？这个国际巨头涉足包括家电业、IT业、娱乐业在内的众多产业，即使其孵化出的SCE也在短短几年之内称霸了家用游戏市场，首次将时尚与游戏结合，吸引了大部分原来不玩游戏的群体购买索尼的家用游戏机。

只凭任天堂、索尼两家巨头同时在2004年推出新机种这则新闻就足以让2004年在游戏业的历史中留下足迹，更何况还有对中国玩家拥有重大意义的小神游以及神游SP同时在2004年在中国发售，这也是任天堂首次在中国发售其主流机种。但就这点来说，可以让国内的玩家自豪的宣称与国际接轨，同时也意味着一个时代的结束。从2004年起，中国游戏市场将不再是那个只靠水货维持起来的表面繁荣的市场，在这一年，行货取得了压倒性的优势，仅仅数月时间就将水货GBA（包括GBASP）扫地出局。或许若干年后的中国游戏市场将与国外的游戏市场一样透明，但这一切，始于2004年，因为在这一年，行货战胜了水货，取得了里程碑般的胜利。2004年对于我们，不是终结，而是开始，我们期待着今后将有更多的"2004"。



文/转生之炎

红红火火的2004

似乎只是那么弹指一挥间，2004年就从我们的指间不知不觉的滑过去了。虽然已经进入了新的一年，但相信大家一定还没有完全忘记过去一年中掌机游戏给我们带来的快乐吧？那么，就让我们暂时停下手中的游戏，扭扭脖子，回顾一下一起走过的游戏之路吧。

仅就掌机游戏方面来看，过去的一年可谓是任天堂的GBA系游戏辉煌的一年。在年初由《逆转裁判3》热身之后，《口袋妖怪　火红/叶绿》马上掀起了GBA系游戏大潮的第一次热浪，该作的两个版本发售后立刻获得系列玩家的疯狂追捧，很轻松的就突破了很多所谓"大作"都难以突破的百万大关。一年之际在于春，看来任天堂对这句话的理解的确是非常深，而且可以学以致用。大浪之后，余波不平，随后发售的Fcmini系列似乎在向人们展示这句话的含义。借着年初软件大热的余威，该系列的一招"长江三叠浪"着实击倒了不少玩家，虽是新瓶装旧酒，



王俊驹	相信任天堂会赢，支持NDS。
读者资料	15，男，215600，江苏省张家港市杨舍镇湾土岸3栋2号，兴趣：《牧场》、《恶魔城》

但是这陈年老酒似乎格外香甜，也让任氏的腰包小小的鼓了一下！而再次之后，任氏自身的游戏推出速度略有减缓，其它厂商则纷纷该出手时就出手，各类不同类型的游戏你方唱罢我登场，一时间晃花了玩家们的眼睛。其中唱主角的除了已经取得不小成就的《洛克人EXE》和《洛克人ZERO》等传统系列之外，动漫改编类游戏也占了很大的戏分：《钢炼》、《火影》、《高达》、《龙珠》、《游戏王》等深受人们喜爱的动漫游戏为掌机游戏市场拉来了不少动漫迷。当然，任氏的脚步并没有就此停下，4月的《星之卡比　镜之大迷宫》、5月的《银河战士　零点任务》、6月的《马里奥VS大金刚》再加上8月的《传说中的斯塔菲3》和《超级马里奥弹珠台》，任天堂以几乎每月一款劲作的方式提醒着人们：掌机是我的地盘，在我的地盘你就得听我的。不过，也许是因为PSP的发售逐渐临近的缘故，感到威胁的任天堂在9月发售了《口袋妖怪　绿宝石》，该作的发售不仅为任天堂又赚了大把的钞票，而且也有效的将人们的注意力从PSP上分散了一下。而随后短短数月，《火炎纹章　圣魔光石》、《玩转瓦里奥制造》、《F-ZERO》、《赛尔达传说　不可思议的帽子》等任氏的看家大作纷纷发售，似乎预示着GBA系游戏的最后的高潮的来临。



此后，NDS和PSP的先后发售几乎将大家的眼球完全吸引了过来，虽然发售不足一个月，但是两种主机的游戏的确让习惯了GBA系游戏的玩家眼前一亮、。以《超级马里奥64NS》为首的NDS游戏和以《山脊赛车》为首的PSP游戏接过了GBA系游戏的大旗，将会给玩家们带来全新的游戏理念和感受。



综合地看，2004年的掌机游戏市场的确可以用空前繁荣来形容，在高潮中开始，又在另一种高潮中结束，这样的一年，的确值得我们细细地回味。

在我们回忆过去的时候，你，还记得些什么吗？

文/雪人

容易忘记的2004

拿到本期书时，相信各位读者都快放假休息，准备迎接新的一年的到来了！在此为大家再回顾一下2004年掌机上软件的发售情况，以此作为参照，看看在去年还有哪些优秀的游戏作品是玩家想玩而没有时间玩的，或者是因为软件发售档期的问题而使我们与其失之交臂的。

在2004年新年伊始即发售了三部重量级大作《口袋妖怪火红》、《口袋妖怪叶绿》、以及《逆转裁判3》。虽然如此，但毕竟火红、叶绿大部分属于复刻性质，而《逆转裁判3》当时发售后由于是纯日文的推理游戏，对于不懂日文的玩家的确是一大遗憾，所以现在可以趁CGP汉化组汉化完《逆转裁判3》之际把此款游戏拿来一试，这的确是部很值得一玩的游戏。而在二到四月间基本是动漫作品改编的二线游戏居多,例如钢炼、火影、网球王子等，对于喜欢动作游戏的玩家则不应该错过《星之卡比 镜之大迷宫》以及《洛克人ZERO3》。在五、六月里出品的游戏相对较少，但《银河战士 零点任务》、《特鲁内克3》二部游戏就够研究好长一段时间,如果为此错过了《GUNDAM SEED 朋友、你与战场》和《马里奥VS大金刚》2部相对次一些的游戏正好趁现在补完一下，2部游戏的耗时都相对较短。

到了下半年就简直是玩家的噩梦，每月几乎都有大作,而且新作数量也大幅上升，根本玩不过来。因为玩家每月基本都有大作玩,所以也将错过不少佳作——《最终幻想1+2》、《光明力量 暗黑龙复活》当时你是如何取舍的呢？而且2作复刻后一个追加了隐藏迷宫,一个追加了卡片系统都值得在通关后继续游戏……同样的例子还有《洛克人EXE4.5》与《铸剑物语2》，《口袋妖怪 绿宝石》、《火炎纹章 圣魔光石》与《玩转瓦里奥制造》，唉，都是发售档期太近惹得祸！选择当时错过的游戏玩吧！而在最后2月基本上大作都比较分散，只是提醒各位不要错过《约束之地》这款移植作，虽然它在GBA的软件中没什么名气。



最后对于实在没有时间的玩家我再送两字真言——那就是“放弃”，毕竟新作年年有，今年特别多，在新的一年里我们还将能玩到更多更好的游戏……

文/小侃

张梦秋	看经典的故事可以轻松一时，玩经典的游戏则可以轻松一世。
读者资料	17，男，200126，上海市浦东新区成山路668弄15好101室，兴趣：在电脑上玩GBA游戏

最热门最受注目的新闻焦点！ 海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界

特报 SCOOP PSP预定3月北美发售，部分首发游戏公布

日前SCE社长久多良木健对北美及欧洲版PSP作出讲话，表示“大约会在3月的时候发售，玩家大概在复活节左右的时候可以买到。”虽然索尼之前对于海外版PSP并没有做出过多评论，但从久多良木健的讲话可以分析出，拥有影片以及音乐播放机能的PSP主机在今年3月登陆北美及欧洲的可能性极大。索尼很可能借复活节假期之势对任天堂发动新一轮攻势。目前，PSP出货量已达51万台。按照索尼的计划，3月31日前，他们要在全球范围内出货300万台。

但PSP目前最大的瓶颈在于生产问题。久多良木健表示：“虽然PSP的非常畅销，但由于其主要部件的生产难度相当高，因此能否达到300万的出货量仍然是一个比较棘手的问题。”目前，SONY的股票依旧保持每股3990日元，但相对于日经指数来说有0.7%的下滑。

游戏名称	开发厂商
Mercury(译名未定)	Ignition Entertainment
真・三国无双	Koei
FIFA足球	Electronic Arts
MVP棒球	Electronic Arts
NBA 2005	EA Sports
NBA街头篮球	EA Sports
NFL街头橄榄球2	EA Sports
极品飞车・地下狂飙～竞争者	Electronic Arts
山脊赛车	Namco
蜘蛛侠2	Activision
泰格伍兹PGA之旅	Electronic Arts
无名传说・刀锋兄弟会	Sony Online Entertainment

特报 SCOOP 圣诞商战任天堂勇夺8连冠，掌机对决索尼惜败第一局

一年一度的圣诞档期商战落下了帷幕，今年最大的赢家仍然是任天堂：

在整个圣诞档期中，吸引了无数眼球的NDS共售出25.2万台，即将是昨日黄花的GBA SP也有11.1万台的不俗销量，再加上NGC的5.4万，任天堂以41.5万的销量将索尼(PS2与PSP共23.7万)远远抛在后面。游戏方面，尽管第一名是PS2的《FF和DQ・富有街特别版》，但销售榜前10名中有5名都是任天堂旗下的游戏，分别是：《马里奥64DS》，《马里奥聚会6》，《触摸瓦里奥制造》，《口袋妖怪绿宝石》和《大金刚丛林冒险》。这已经是任天堂连续第八年取得圣诞商战的赢家位置。在这场掌机大战的第一轮中，NDS在日本的累计销量已经突破百万，达到109.5万台。而PSP的销售量则仅有33.9万台，这主要是由于作为PSP的图像处理用的核心零件的半导体的供应不足导致产量不足、供不应求。该半导体是由索尼自社生产的。由于采用的是最尖端的90纳米加工线幅的技术，所以无法在短时间内大大的提高产量。可以说，索尼在这场掌机大战的第一轮败阵完全是由于对自身的生产能力估计不足造成的。

软件 SOFTWARE 任天堂公布《大合奏》新乐谱

近日，任天堂公司于其官方网站公布了NDS游戏《大合奏・乐团兄弟》附加了新乐器的乐谱，供玩家下载。《大合奏》是一款音乐节奏游戏，除了游戏中固定的乐曲外，还支持玩家自行编辑乐谱。本次公布的乐谱为《马里奥64》的配乐“Slider”及先前公布的“铃儿响叮当(Jingle Bell)”。有条件的玩家不妨前去下载。

(相关页面：http://www.nintendo.co.jp/ds/abbj/index.html)

アムロ(强)	画面与创意，PSP与NDS，两台我都想要。
读者资料	17岁，男，100053，北京市牛街东里1区10号楼301；兴趣：打游戏玩游戏聊游戏还有动漫



光荣全线出击，《真·三国无双》新作不断！

继PSP与NDS之后，光荣公司马不停蹄地公布了掌机系列《真三无》的第三弹《真三国无双ADVANCE》。从标题也可以看出，本作的平台将是在GBA上。关于本游戏的画面、系统等详细情报还没有公开，目前只知道发售日预定在2005年3月，售价5040日元。鉴于GBA游戏与NDS游戏可于NDS主机上以双插卡方式达成资料交换连动的功能，故GBA版《真·三国无双》是否会与即将发售的NDS版有所互动，也是值得关注的重点。

此外，包含了武将资料册、女性武将卡片、多用途PSP包“ALL IN GUARD”等周边的PSP版《真三国无双Premium Box》也将于1月6日发售，定价8190日元——再加上前月公布的PS2版《真三国无双4》，看来光荣是下定决心要全面“无双”了。



↑《真三国无双Premium Box》的广告图。



美国SanDisk瞄准PSP，推出半透明记忆棒

美国SanDisk近日发表了该公司参入掌机业界的首套产品：半透明造型的记忆棒及SD卡，这些产品均于本月上市。

这两件新产品均采用了华丽的半透明外壳，容量由128MB到1GB不等，其中记忆棒将在全世界范围内发售，价钱随容量不同由39.99至159.99美元不等。



↑SD卡，从左到右分别为128MB、256MB、512MB和1GB。



KONAMI跳票，PSP《伊苏》发售延期

KONAMI公司近日公布消息，将PSP版A·RPG《伊苏～纳比斯汀之方舟》的发售日由原定的1月20日改为“未定”，而5040日元的原定价格不会更改。本作是1987年发售的A·RPG《伊苏》系列的第六作，画面由2D变为3D，游戏的整体质量有大幅度提高。而且作为《伊苏》系列在PSP上首部作品，受到FANS的相当关注。关于变更发售日的理由，KONAMI表示“是为了进一步提高游戏的品质。”





PSP北美发售前造势，CES大展引起瞩目

在美国拉斯维加斯召开的2005国际CES大展近日落下帷幕。这个号称“世界最大规模的家电交易会”的大展集结了约2400家厂商，开展的3天共吸引了约13万观众。索尼的新掌机PSP也参加了本次大展。虽然只设置了一个小小的展示台，但PSP美丽的画面仍然吸引了不少观众驻足。但遗憾的是，展示用的PSP都被固定在展台上，观众无法亲手试玩一番。

此外，索尼在CES大会开幕前一天（1月5日）还举办了针对新闻界的PSP发布会，会上发表了关于PSP北美发售的各种消息，不过并没有公布美版PSP的价格。发布会上还进行了PSP试玩活动，试玩游戏包括《合金装备ACID》、《山脊赛车》、《极品飞车·地下狂飙～竞争者》等。







顾峥	左手拿PG，右手拿SP，心中想NDS，嘴里叫PSP
读者资料	16岁，男，215500，江苏省常熟市虞山镇甸桥新村10栋401室；兴趣：游戏、漫画、音乐、足球等



WebTechnology公布NDS用图形工具最新版“OPTPiX iMageStudio 5.7 for NINTENDO DS”

WebTechnology公司的NDS用图形开发工具“OPTPiX iMageStudio for NINTENDO DS”将于1月24日推出最新版，版本号5.7。对应操作系统为Windows 98/Me/NT 4.0/2000/XP。

“OPTPiX iMageStudio for NINTENDO DS”是NDS游戏开发专用的图形制作工具，由于其对GBA开发工具“OPTPiX iMageStudio for GAMEBOY ADVANCE”向下兼容，因此也可以用于GBA的图形开发。这次发表的5.7版包含人物画像与地图的制作、编辑机能和16*16 Pallet的位图减色机能等等，强化了许多机能。其中备受瞩目的位图减色机能的处理速度提高到了过去的约2倍。由于制作NDS游戏需要制作两个屏幕的画面，因此更高的处理速度也是众望所归。

本软件标准版零售价为246750日元，出租费用为每年99540日元。如果从“OPTPiX iMageStudio for GAMEBOY ADVANCE”升级的话则只需要126000日元。此外在4月之前还可以买到限定发售的特别升级版，定价同样为126000日元。

PSP欧版蓄势待发，SCEE大量公布新作

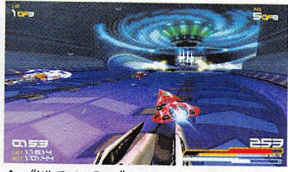
SCEE(SCE欧洲分公司)近日公布了大量PSP新作的画面。此批作品大都针对欧洲玩家的口味，很可能将是欧版PSP的首发游戏。公布的游戏包括《MediEvil》、《世界巡回足球》、《猴子学院》等。值得一提的是其中竞速游戏占了近半，包括《F1》、《WipEout Pure》、《世界拉力锦标赛(WRC)》、《Fire Up》等，几乎囊括了常见的各种竞速形式。看来，欧洲人对赛车游戏的确情有独钟。



↑《MediEvil》



↑《F1赛车》



↑《WipEout Pure》



PSP首款网络游戏公布，SOE打造《无名传说·刀锋兄弟会》

SOE(Sony Online Entertainnment，索尼在线)在拉斯维加斯的CSE展前公布了一款PSP用多人联机RPG《无名传说·刀锋兄弟会(Untold Legends:Brotherhood of the Blade)》。这将是PSP上首款网络游戏。像一个典型的美版RPG那样，《无名传说》也允许玩家创造一个属于自己的独特角色，在华丽的3D场景中对抗超过超过150种怪物，收集数百种物品与道具。



据SOE总裁约翰·斯梅德雷(John Smedley)表示，《无名传说》的灵感来源于PS2游戏《无尽的任务(EverQuest)》的衍生A·RPG《诺拉斯霸者(Champions of Norrath)》。但《无名传说》拥有自己独立的原创故事架构，而不是《无尽的任务》的又一个衍生作品。

“我们召集了一批最优秀的游戏开发人员，为开发PSP上的这一全新作日夜工作。”斯梅德雷说，“开发小组已经兼顾了游戏的各个方面如无线多人组队，漂亮的3D效果，适应PSP操作系统的动作RPG游戏方式。我们有足够的理由相信《无名传说》具备成为PSP巨作的一切要素。”

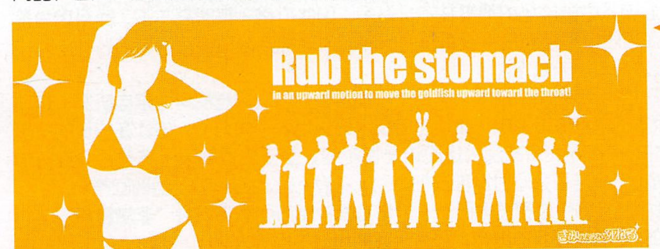
谭海森	NDS太棒了！可惜卖出了天价。
读者资料	15岁，男，529300，广东省开平市三华镇慕沙祥和路2号113；兴趣：玩GBA、看《PG》、打球

PSP网上订购再开，半小时后被抢购一空

日本PlayStation官方购物网站‘PS.com’于12月29日中午12:00起再度开放PSP主机的预约名额，供该网站注册用户在线订购PSP。由于数量有限，在开放订购后半小时内被抢购一空，有些玩家甚至表示由于网络严重堵塞而根本无法在该站登陆。这已经是PSP第三次网上订购，场面依然火爆。

SEGA公布限定版《愿为你而死》系列周边

作为《愿为你而死》的发卖纪念，SEGA将于今后两个月内陆续发售一套限定版《愿为你而死》相关周边，共包括运动毛巾、NDS包、马克杯、手表4种。由于是限定版商品，因此售完后将不会再生产，只有很短一段时间可以买到。



《愿为你而死》运动毛巾

尺寸:1100mm * 400mm
上面印有女主角与RUB rabbits的造型。

发售日：2005年2月24日
定价2100日元（含税）



《愿为你而死》NDS包

尺寸:165mm * 100mm * 35mm
上面印有女主角剪影，可以为NDS提供保护。
发售日：2005年3月24日
定价1260日元（含税）

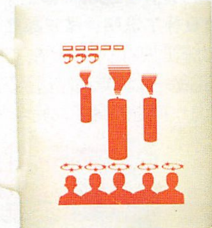
《愿为你而死》手表

尺寸：235mm
表带为树脂材料，盘面上则是金鱼图案。
发售日：2005年3月24日
定价3150日元（含税）





加熱後



《愿为你而死》马克杯

尺寸:75mm * 84mm
上面有蜡烛图案，倒入热水后蜡烛便会熄灭，是很有趣的商品。
发售日：2005年2月24日
定价1575日元（含税）

注意：对以下消息的可靠性，本刊不作任何保证



NDS《合金装备》公布，将复刻FC版《合金装备2》!?



小道社消息：KONAMI正在开发的NDS版《合金装备》将会基于FC版老游戏《合金装备2 · Solid Snake》进行制作。该游戏有望于今年9月21日发售。但由于此条消息出处不明，本刊无法证实其可靠性。

可信度 40%

王园园	如果能在PSP上疯玩国产的游戏，我愿意不吃不喝，不眠不休。
读者资料	21岁，男，430033，武汉市海军工程大学三旅23队；兴趣：看书、上网、电游

最热门最受注目的新闻焦点！ 中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点

特报 SCOOP

神游版NDS将在春节前后发售

NDS发售后流入中国市场的数量并不是很多，因此价格一直居高不下，而且因为是水货的原因，在售后服务方面几乎没有任何保障。为此神游公司将在春节前后推出行货版NDS，但为了保密一切具体细节还未公布。

但据称大陆版NDS卡带将使用防盗加密技术，而且是由神游公司总裁颜维群博士亲自研发，这项技术目前也将应用于其他版本的NDS卡带当中，此项加密技术已达世界领先地位，估计在较长的一段时间内都不会被破解。主机的操作界面会被汉化这应该是肯定的，至于内置聊天工具是否会支持中文输入就不太清楚了。还有随主机是否会同时发售汉化游戏，神游方面也没有给予明确回答。

至于大家最关心的大陆版NDS的价格和发售日——价格方面神游方面承诺将会“非常震撼”，而发售日据说在春节前后，也就是最晚2月底3月初，那么玩家们也就不用等太久了。

软件 SOFTWARE

赛尔达传说汉化版放出

CGP汉化组放出了赛尔达传说 缩小帽的汉化版。以下为汉化者原话：

不知云：CGP小组历时一个半月汉化了这款最新的赛尔达传说（时间比较仓促），也算是我们小组献给各位玩家的礼物，希望以后大家一如既往的支持我们！这个汉化版的完成度很高，如果有玩家发现什么bug，可以到CGP的论坛bug贴来反映，请同时附上截图和存档，希望这样让我们的汉化版达到完美，在这里感谢小组的新翻译—归见月，没有他这个汉化版也不会这么快就能到玩家的手里（他们那老停电）。好了，再次祝大家圣诞节快乐。



此后又有发布修正2次：

2004年12月31日补丁说明：修正了勇者之泉的女神对话错误！

2005年1月1日补丁说明：修正邮局《剑心通信》。

几乎与此同时EZ论坛也发布了赛尔达传说－神奇的帽子完全中文版。madcell：献给每一个喜欢赛尔达系列游戏的玩家！2005年第一个汉化补丁，《赛尔达传说－神奇的帽子》完全汉化版 v2005 更新：

1、重新修饰了文本
2、修正了文本显示的错误
3、汉化了副标题
4、修改了地图的显示字体

制作成员：biggod731, huya madcell, emotexx, hawk hunter





软件 SOFTWARE

逆转裁判1完全版隆重发布！

三年圆梦，逆转至级的感动。

曾几何时，逆转来到了我们的世界，让我们领略到了那裁判中的精彩，我们追逐它，簇拥着它，却发现它那美丽的外表下有着残缺不全的身躯……多少个日日夜夜，多少个风风雨雨，企盼和等待是我们生命中的主题。日文版——前三章汉化版——完全汉化版，整整三年，时至今日，逆

周智权	我已经买了3期PG，PG给了我快乐，也给了我“麻烦”，我怕下课，因为一下课，同学们蜂拥而来。
读者资料	15岁，男，550001，贵州贵阳云岩区太平路三栋一单元7楼27号，兴趣：play computer、GBASP、《PG》

转裁判的汉化终于落下了帷幕，这个精彩的故事也画上了完美的句号。

这次逆转裁判1的汉化，是在得到1－3章作者JPGMFAN的授权下进行的，该版本同JPGMFAN的版本，以及本站之前放出的第四章单独汉化版相比，有以下几点改进和变化：

- **能够正常运行1-4章，无死机bug,丢档bug等问题。**
- **修正游戏中的对话框字体，取而代之的是接近原版风格的字体。**
- **修正1-3章中的重大与部分翻译问题，如第一章的时差和第三章的姬神恋人称呼问题。**

同时，为了保证游戏的质量，逆转ACE小组会在论坛上开放相应的专贴以供游戏的纠错等问题，并承诺坚持质量第一，随时更新完善。第一次修正版最快会在新年放出。

·相关汉化人员

逆转裁判1-3章破解&翻译人员：JPGMFAN
第四章汉化人员名单：逆转ace小组
破解人员：MaxVampire82
翻译人员：LuckyPaPa,MadMouse
汉化美工：晨
文本润色：无齿的情兽，晨，小韩
游戏测试：筷子，汐海未来

·整合人员名单：
程序：MaxVampire82
润色整理：晨
测试：筷子，艾尔伯特







《火纹》系列GBA三作完全汉化进度公布！

由火花天龙剑狼组合作汉化、制作的四部FE作品现公布工作进度，程序以及一切技术支持：狼组。

封印之剑



总负责人：杀千刀的
剧本完成度：40%
支援对话完成度：100%
其它完成度：50%
工作开始时间：2004年9月15日
工作完成时间：未知

烈火之剑



总负责人：桂木弥生
剧本完成度：100%
支援对话完成度：100%
其它完成度：100%
测试：开始
后期处理：开始
工作开始时间：2004年9月15日
工作完成时间：未知

圣魔之光石



总负责人：桂木弥生
剧本完成度：70%
支援对话完成度：100%
其它完成度：70%
工作开始时间:2004年10月20日
工作完成时间：未知

圣魔之光石同人作品（暂定名）

总负责人：桂木弥生
剧本完成度：20%
支援对话完成度：70%
其它完成度：40%
数据处理：80%
图片修改：60%
工作开始时间:2004年11月10日
工作完成时间：未知





作品说明:以上《封印之剑》《烈火之剑》《圣魔之光石》均为原版的完全汉化版，圣魔之光石同人作品则是将内容剧情，人物关系，出场人物，难度设定、人物出场职业能力等全面调换的作品，可以说是一个百分之七十五的新要素FE作品。

制作人员：狼组负责了所有技术问题。文本的翻译、编辑校对等则多由火花天龙剑的成员以及论坛会员完成。另外感谢杀千刀的，huya以及狼组的biggod731这三位朋友也参与了翻译工作。（详细工作人员名单在工作全面结束后公布）

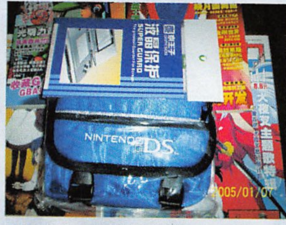
杨业	我强！因为我看PG。
读者资料	20岁，男，710048，陕西西安理工大学金花校区359信箱，兴趣：ACG

仙人指路

《仙人指路》栏目将着重于实际，带来第一手的市场行情以及不法商家的种种伎俩，供广大读者参考。

文／严俊 责编／娜卡

在过去的2周里DS依然是国内掌机市场的消费热点，最近一次的调价中DS已经降破1400元大关，越来越多持币观望的玩家开始蠢蠢欲动。而且随主机购入至少一款游戏的还占了很大一部分，在没有盗版的前提下正版受到了玩家的支持，并没有出现很多单买主机等盗版卡的情况，可见每个月或两个月消费一款正版游戏对一部分人来说还是可行的，至少阿俊身边就有一些玩家是抱着这种看法。这次商家对正版的投入也是很大的，有的店头摆放了数款不同的游戏供玩家选择，至少在大中城市是这样的。虽然如此盛况在不久后就将不复存在，但我们多少看到了一丝正规化的希望。我想神游公司甚至任天堂本社应该也能看的到吧，那么行货DS离我们还远吗？这次DS能一降再降除了有降价空间外，港版主机的面市也是关键因素之一，货源充足带来的就是降价下调。这是常理。不过在春节期间是否还能保持下去就很难说了。所以有意购买的玩家还是尽快动手吧，如果涨回去就欲哭无泪了。另外这次港版DS并不是和大家想象中的那样拥有繁体中文操作系统，阿俊拿到货时才发现，原来只是换了个220V变压电源，外包装盒上贴了张香港代理商的标志罢了。说白了就是直接把日版机端过来的，价格比日版稍贵10元左右，多少有点让人失望吧。不过回头想一下，任天堂现在也根本没有时间和精力搞系统汉化，还是老老实实等大陆行货吧，没想头了。



↑DS包包和屏幕贴是必不可少的。

PSP方面虽然已经3000元大关告破，但即便大幅降价销量也没有多大起色，和竞争对手DS相比之下是一塌糊涂，国内任天堂独大的趋势已经初步呈现出来了，要知道还有一大批等着DS盗版出手的“铁杆”任迷撑腰呢。在国内普通版PSP依然是不多见，大多都是豪华版的，也许日本人也缺铁吧，不过说实在的豪华版也确实不太划算，搞来搞去最后多花了那么多钱只买了个线控和包包。我知道还有块记忆卡，但32M对PSP来说简直就和没有差不多吧，完全无法满足影音存储的要求，如果真要玩PSP怎么地也得准备一块512M的卡吧。所以现在购买豪华版多少有点重复投资的味道。购机的最佳时机可能要等到春节之后了。而且港版发售后也会对价格有比较大的冲击，届时以接近汇率价购入一台单机版外加一块512M卡是个不错的选择。不过游戏方面近期依然没有什么热点，此时购买正版似乎没有太大的收藏价值，只能用来拉拉风吧。DS方面，绝大多数人对DS现有软件还不是很满意，国内玩家心目中的大作一个都没有面市，甚至是公布都没有，如果有一款黄金太阳或者火炎纹章级别的游戏登场，我想DS又要涨价了吧。

行货方面的行情依然保持稳定，只是传统水货商把小神游SP的批价上调了5元，几乎可以忽略不计吧，行货各种渠道的覆盖面也进一步扩大．现在全国绝大多数地区都可以方便的买到行货主机了。近期还有一个热潮，那就是卖GBASP甚至是家用机的人越来越多了，有些人是真缺钱花，不得以忍痛割爱。但绝大多数人是为了攒钱出来购买新掌机的，不过店家本来就压了一大堆翻新机，关键是现在根本没人买，在这种供过于求的情况下收购价也就压的极低了，而且有的商家还不愿意收呢。所以现在抛售手头的机器多少有点不太明智，亏得太大还不如转让或半卖半送给需要的朋友，还能做个顺水人情，你什么时候想玩了借回来也不是不可以。



参考价

NDS日版	1370元	中国龙SP	800元
NDS港版	1380元	小神游GBA	530元
PSP单机版	2450元	翻新SP	550元
PSP豪华版	2750元	翻新GBA	350元
小神游SP	650元		

刘波	不一样的环境有着不一样的人，不一样的人手里拿着一样的掌机迷。
读者资料	20岁，男，武汉市武昌江夏大道18号武汉科技大学中南分校西八栋467室；兴趣：打游戏、看动画

《市场云云》为您提供最新、最快、最全面的市场消息，让广大掌机玩家避免上当受骗、遭受不应得的损失。

文/窗外不归的云　责编/娜卡



一次性开机画面不可行 玩家需提防JS花招



任天堂在NDS上面加入了一次性开机画面的功能，就像PS2以及NGC一样，玩家可以利用这个功能来辨别NDS是否为新机，如果是已经使用过的NDS，就不会出现输入用户名、生日、时间以及选择语言的画面，但是以此来识别新机是否完全有效呢？事实证明：完全以此来推断NDS是否为新机不可行！在试验中，云云将NDS的电池取掉片刻，重新将电池装上，再开机，令人惊奇的是再一次出现了一次性开机画面！看来，NDS并没有内置电池，玩家的个人信息实际上是靠锂电池来供电，取掉电池的话个人信息就会完全丢失，这一原理为JS提供了欺骗玩家的机会，倘若将用过的NDS电池取掉再装上去，那么不知情的玩家就会上当，以为这是一台全新的主机，却不知JS在背后奸笑，所以众读者一定要提防此点！切记切记。

NDS销售形势一片良好

由于供货充足，NDS在日本国内销售形势一片良好，各大店里出货较多，圣诞商战任天堂是当之无愧的赢家，据报道，目前日版NDS销售量已经达到了130万台，而北美也传来消息NDS销售量超过130万台，照这个势头发展下去，NDS的前途无限啊！目前NDS的周销量都已经达到了40万台，任天堂之前宣称的2004年年底140万产量目标达成，而且各方面的需求不断。但是也希望各大厂商推出大作来刺激消费，目前十几款游戏根本不能满足玩家的需求啊！和前段时间一样，目前卖得较好的仍然是《MARIO 64 DS》，然后就是《触摸瓦里奥制造》，尤其是《MARIO 64 DS》，它提供了单卡四人乐的功能，能够为朋友们一起游戏提供方便，其中的几十个小游戏更是间接地增加了卖点。

而国内购买NDS的玩家群则集中在上班一族，低龄人购买NDS的是少数，一方面，大部分国内的非资深玩家，他们对NDS认识不足，所以目前主流掌机仍然是以GBA SP为主，NDS想要大规模普及还需要一些时日。另一方面，NDS目前没有D版，即使主机再便宜，软件也买不起，所以这一点也制约了NDS在国内的发展。



价格方面，一机一卡依然是停留在1800元左右。美版卡带在市场上较难见，价格也稍微比日版贵上几十元。

PSP严重缺货 玩家有钱也难入手



本次圣诞商战SONY可以说败得相当惨，玩家们所责怪的，并非是PSP本身，而是其产量问题，即便是2005年一月份的现在，日本东京等地都难觅PSP芳踪，更不用说国内了，本领大的JS弄到几台后便奇货自居，然而出现更多的是某某大JS又有多少台PSP被海关罚没了，惨啊！但是和上个月相比，现在各地的PSP价格都略有下滑，甚至有人报出豪华版带一游戏3300元的价格，不过目前大多数地方的玩家都是有钱也难入手。另外，据称美版PSP将于3月份发售，价格是200美元，对PSP中意的玩家可以忍一手，待到3月份春暖花开之时，PSP价格应该会跌水，那时候2000元内一定不是奢望！

SC官方通报烧卡情况

目前，SC卡官方通报了烧CF卡的原因及改进方法："经过对一些烧卡的SC卡分析，最终已确定了烧CF卡的原因．是SC卡的CF卡座在生产的时候，焊在电路版上有很多引脚，个别脚在洗板的时候没洗干净，造成短路，长时间使用的时候造成CF卡损坏(一般原装CF卡有保护电路，所以一般是不会坏的，组装会坏得多些)．目前发现这种脚短路现象的不到1%，因此只出现个别网友烧卡现象．大家不用太担心会出现谣传的大规模烧卡现象。

目前已加强对引脚的清洗工作，从而能全面杜绝此类现象再次发生。故障已经查明，今后大家可以放心使用ＳＣ卡。"对于SC卡的老用户来说，最简单的方法就是尽量不使用组装CF卡，同时有动手能力的玩家可以自行清理引脚，而新买的SC卡则不用担心烧卡了。





神宫寺三郎初次挑战奇怪的都市传说

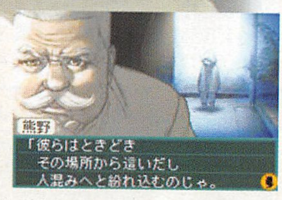
友人之死

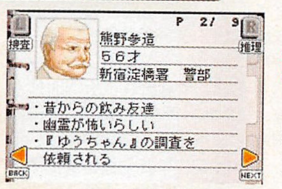
一天，神宫寺三郎突然接到了讣电，死者是他大学时代的朋友——大河原哲司。在追悼会上，神宫寺被哲司的妈妈叫住，希望神宫寺将哲司的遗物交给他大学时代的女友。既然是朋友母亲的托付，神宫寺也只好义不容辞地答应下来。



都市传说"阿裕"

那天晚上，神宫寺的朋友熊野警部来找他，希望他调查最近成为话题的"阿裕"。有人说阿裕是见到会得到幸福的天使，也有人说见到他只会遭到不幸，有各种关于阿裕的谣言在流传，就好像都市传说一样。神宫寺本来想拒绝这种非科学的委托，但却敌不过固执的熊野警部，只好勉强答应下来。这样，神宫寺接下了两桩"奇妙的"委托……





绵密的搜查与深远的推理

就像阅读悬疑小说那样，游戏为神宫寺的搜查准备了种种的系统，任意一种都会起到重要作用。正确地使用这些系统才能推导出正确的推理。

搜索系统

↓对可疑地区进行周密的搜查，寻找证据。





↑作为老烟枪的神宫寺三郎，只要叼起香烟就会改变心情，从而灵感不绝。

密码系统

↓隐藏在游戏中的4字密码，如果找到的话便会看到有趣的事情……

SABURO JINGUJI 10th Anniversary

探偵 神宮寺三郎

白い影の少女

我像被互相交错的事件所引导，踏上了这条街的土地。

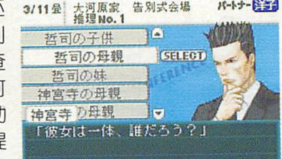
侦探 神宫寺三郎 白影少女

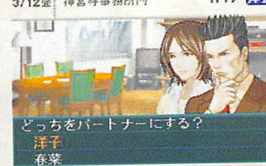
GBA	MMV	2005.01.27	5040日元
	卡带	AVG	1人用

责编/小侃

自由游戏的新系统

本作是系列第10作，也是首次在掌机上登场。因此，本作采用了让玩家可以随时随地享受游戏乐趣的新系统。“推理系统”将作为玩家化身的侦探神宫寺三郎的行动细分为数百种推理要素，玩家即使花很少的时间也可以推动游戏前进，而且还可以得到“侦探点数”。另外一个则是“搭档系统”。作为神宫寺的搜查助手，除了大家熟悉的洋子外，还可以选择春菜。如果将侦探点分配到助手身上的话，可以令助手的AI成长，提出更多有价值的建议。





初回特典

作为《侦探神宫寺三郎 白影少女》初回特典的10周年纪念单曲CD《神宫寺三郎SOUND FILE》也将同捆发售。CD中包含本作的主题歌“Lost Shadow”，以及经过Remix的历代《神宫寺》音乐“Medley#1”、“Medley#2”等，只有从这张CD才能听到的内容。



收录曲： Lost Shadow《白影少女》OP

Medley#1
1.Scene of Murder(Innocent Black)
2.Mauve Silhouette(灯火不灭的房间)
3.Red Tp(灯火不灭的房间)
4.Dark Detective Ⅱ(Innocent Black)
5.Deep Blue Bloom(KIND OF BLUE)
6.Just Bourbon(KIND OF BLUE)
7.Blue Of Phantom(KIND OF BLUE)

Medley#2
1.Midnight Luna Sea(KIND OF BLUE)
2.Violet Cocktail(Innocent Black)
3.Bitter Diary(Innocent Black)
4.Relaxation 2(KOB音轨:BONUS TRUCK)

马里奥聚会 ADVANCE



责编/小侃

GBA		
NINTENDO	2005.01.13	4800日元
卡带	ETC	1-2人用

故事背景

“马里奥乐园”是个充满了迷你游戏和派对的主题公园。马里奥和他的伙伴们每天都在那里快乐地游玩着。

但是有人却盯上了这里……他就是库巴。

“怎么能让你们快乐！”，他冲进“马里奥乐园”大肆破坏——迷你游戏和聚会道具都丢得到处都是。

马里奥乐园的蘑菇人们来请求你：“请去把迷你游戏和聚会道具都找回来吧！”

听说，迷你游戏和聚会道具都掉进了马里奥乐园旁边的蘑菇城里，应该是被住在那里的人们捡走了吧。

你能把它们都找回来吗？好，新的冒险就此开始了。









快点解决蘑菇城中各位的谜题吧！



成功解决了蘑菇城中居民的谜题，因此取得了新的迷你游戏。在以后可以反复玩已拥有的迷你游戏。



成功解决谜题的话就可以得到迷你游戏哟！





只要得到过一次的迷你游戏以后便可以随意游玩，迷你游戏一共有50种！



乘上蘑菇轿车，出发吧！



这里就是蘑菇城！如果满足这里居民的愿望（解出谜题）的话，便可以收集到丢失的迷你游戏和聚会道具！








特别附录："马里奥聚会桌棋"！

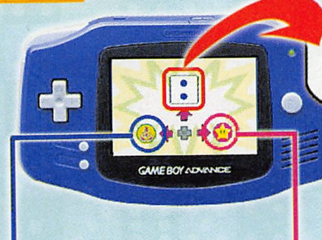
咦，为什么GBA卡带会附赠一张大纸？原来，这是用1部GBA就能让4人同时游戏的桌棋游戏。这可是另外一种马里奥聚会哟。

使用《马里奥聚会Advance》就可以进行桌棋游戏了。投掷色子以及随机抽取等，全部都是由GBA完成的。

以后在《马里奥聚会Advance》的官方主页还能下载到新的马里奥桌棋哟。

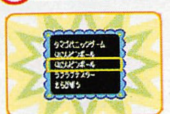
官方主页地址：http://www.nintendo.co.jp/n08/b8mj/index.html







奥亚·玛格子



停在这一格的话，就要使用派对道具，大家进行对战。失败者就要退回起点！

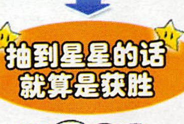


Q：到底什么是"聚会道具"呢？
A：它就是用GBA和桌棋联动时的隐藏道具。

星星格子




到达星星格子的话，就要在6个星星盒中抽取一个。



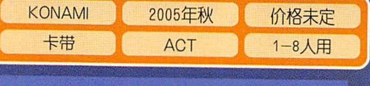




责编／暗凌

Castlevania for DS 恶魔城（暂定名）

KOANMI北美官网公布了《恶魔城》最新作的消息，本作是GBA《恶魔城 晓月圆舞曲》的续作，也是NDS上首部《恶魔城》。游戏故事情节继承了晓月，主角仍然是日本高中生来须苍真，而前作中的其他人物也会陆续登场。



NDS	KONAMI	2005年秋	价格未定
	卡带	ACT	1-8人用



身为吸血鬼之王Dracula转世的苍真，在前作中战胜了黑暗的命运，而一年之后的西元2036年，出现了一个由Celia Fortner所创建的邪教组织，Celia相信他们所信仰的神是至善的存在，而苍真则被视为相对至恶的存在。经历数次针对自己的暗杀后，苍真决定反击，只身来到邪教大本营的他却看到了熟悉的古堡……

KONAMI在PS上推出《恶魔城 月下夜想曲》后，又陆续在GBA上推出了三款2D的《恶魔城》系列游戏，收到许多月下迷的欢迎，本作也继承了这种经典的设定。游戏制作人五十岚孝司声称NDS将能发挥出比PS更强大的图形处理效果，声光效果方面也远远超越GBA。

魔法封印系统



除此之外，游戏还充分利用了NDS双屏和触摸屏机能。NDS上屏幕显示游戏地图，下屏幕显示游戏画面，玩家可以随时掌握情况，对应触摸屏功能的“魔法封印系统”则提供了不同于传统按键操作的全新游戏体验，玩家打败BOSS后必须以触控方式正确操作出现在下屏幕的魔法封印，才能将BOSS真正消灭，输入失败的话BOSS将会回复体力。





新概念手术ACT游戏《超执刀》

潜藏着超执刀能力的天才外科医生月森孝介将怎样与威胁人类的Guith奇病斗争，逼真的手术场景大公开！



ATLUS	2005年春	价格未定
卡带	ACT	1人用

人物介绍

在《超执刀Caduceus》里玩家要扮演主角天才外科医生月森孝介，与利根川安寿一起解决各种各样的问题。

月森孝介



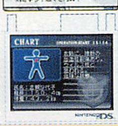

在北崎医院工作的年轻外科医生，26岁，潜藏着令人恐惧的超执刀素质。自从遇到威胁人类的奇病Guilth患者以后，就被卷入了离奇命运之洪流。父亲病势后，他树立了成为医生的目标。

利根川安寿

持有特殊手术护士执照的优秀护士，21岁，具有丰富的知识，能给月森孝介提供很大帮助。但有时也表现出年轻不成熟的一面。和月森孝介一同工作在医疗最前线的她也在一直成长。

手术过程

手术开始

→游戏中的手术一旦开始就要小心翼翼井动作迅速的进行下去。

缝合裂痕




→开腹后发现无数裂痕，安寿告诉你患者病情恶化了，而CLEAR TIME也随之缩短，必须迅速缝合。

缝合裂痕



←缝合成功！然后以同样的手法缝合右下的伤痕。

缝合裂痕

←用触笔在下屏幕右边的图标中选择针，如果能把裂痕处缝合的很好能得到GOOD评价。

心率低下

→下屏幕画面上方的病人心率低下！必须紧急注射强心剂，点触注射器的图标！

裂痕增加

→手术中突然发生异变！已经处理过的中央部分又出现了两条大裂痕！

来得及吗？



←注射回强心剂后，裂痕仍然在持续增加，病人心率更低了！

心率低下



←使用触笔来控制药剂的填充，然后点触患部进行注射！

手术失败




→虽然很努力，但是手术失败了……

来得及吗？




→上屏幕显示的NPC所说的「那个」是什么呢？「丢失」又是怎么回事呢？



怪蛋英雄

责编/暗凌

NDS		
SQUARE · ENIX	2005年3月	价格未定
卡带	RPG	1人用

完熟大魔王

在岛上建设巨大的“完熟大魔城”，并以其为据点统帅“完熟军”的神秘人物。将持有“黑蛋”的部下“完熟者”送到岛上，压迫岛上的居民。他的目的会是解开岛上“传说之蛋”的封印吗？

完熟王子

持有“黑蛋”的“完熟者”其中的一人，热爱自己的美貌，把美容与健康看得比什么都重要的自恋者，同时也是完熟女王的未婚夫。

完熟女王

持有“黑蛋”的“完熟者”其中的一人，拥有完美的容貌与完美的身材、以及压倒所有人的超傲慢性格。今天，她的笑声又将传遍各地……

卡特利王
卡特利王妃

代代统治哈德贝尔岛的卡特利王国末裔，对于自己的女儿卡特琳和卡特丽娜完全不了解的傻父母。

卡特琳

在可爱的外表下面，隐藏着吵吵闹闹小丫头的本质，她还有个姐姐叫卡特丽娜。



新作工房
→无论何时何地都在一起的方块三兄弟，但一直支撑着两个兄长，被压在最底下的老三已经力不从心了……
←为了可爱的孩子而奋斗的巨兽老爸，「为了你，老爸我连战车都不怕！」
巨兽
方块3
↓为了治好哥哥的病，一直在各地旅行的鸡兄弟，虽然哥哥一直体弱多病，但弟弟对照顾他并没有感到厌烦。
幼恶魔
→因为还是个孩子，行动总是以自己为中心，乖的时候非常懂事，坏的时候会变成一点不可爱的小鬼。
鸡兄弟
恶魔女
不思考者
→像自己的手足那样挥舞带刺的铁球，无情地打击对手。
→无论是自己还是别人的事情一律不过脑子，什么也不思考的人(雕像?)。
23



新天魔界 ～混沌世纪Ⅳ Another Side～



责编／娜卡

PSP版《新天魔界～混沌世纪Ⅳ Another Side～》继承了PS2版《新天魔界～混沌世纪Ⅳ》的系统，从另一个角度演绎故事。同时，本作也将是PSP上首款S·RPG。《新天魔界》的舞台是各个种族争夺霸权的幻想大陆，本作将以佐迪亚王国的阿兰王子为主角推进剧情。除了PS2版的固有人物外，随着剧情推进，历代《混沌世纪》以及《鬼魂力量》的角色也会登场。《混沌世纪》系列的FANS千万不要错过。



游戏中需要以“内政”确保战争资金和军队；以“移动”派遣配下的武将进攻敌国；之后在“战斗”中消灭敌人。战斗采用斜俯视视角，敌我双方的士兵将在战场上展开即时乱斗。游戏中地形将对各部队产生巨大影响，不同的阵型也会令部队能力发生变化，具备高度战略性。此外，在战斗中满足特定条件的话，武将还可以使用各自不同的必杀技，并且有华丽的画面效果。



登场人物



↑本作主人公，佐迪亚(ゾディア)王国的王子。阿兰这个名字继承自他的祖父，到他已经是第三代了。



↓追随阿兰的女性魔法骑士，对阿兰抱有恋慕之心。



↑永无大陆(ネバーランド)上“室鞠(ムロマリ)”国的国主，是个经常把“要不要做我的夫婿?”挂在嘴边的花痴。

龙的咆哮绵延千里，将一切烧尽……这是从太古时代流传下来的传说，人们由此对称为“龙”的存在心存恐惧与敬畏。

大陆上历史最悠久的人类国家“佐迪亚王国”。王国的王子对各地无休止的争端心存忧虑：自从人类进出大陆内部以来，世界各地便勃发了战争，各种族之间，人类之间都纷争不断。为了平定这充满战乱的世界，阿兰下定了决心：人类犯下的罪只能用人类的手来补偿。



沿袭PS2版的系统 PSP首部S·RPG登场！







世界地图

玩家可以在空地建设要塞或塔等军事设施，并在其中驻扎部队，这样便可以更容易进攻敌人或防御敌人的进攻。当要攻击远处的敌人据点时，可以使用飞行船快速突袭。此外，也可以使用各种禁咒直接攻击敌人据点。不同的地形对部队会产生各种各样的影响，例如青蛙族在水边作战时就会变得更有利。不同的种族都有各自有利或不利的地形，因此针对环境派遣部队是必须考虑的。

战斗前首先要编成自己的军队，不同的武将可以带的兵种也不同，如步兵、魔法师、青蛙等等……在前往敌人据点的途中，可能会遭遇敌人发生野战，抵达敌据点后则会进行攻城战。

↓来自迪克兰(デュークランド)的剑士，现在是永无大陆索尔提(ソルティ)皇帝的部下。



雷因(レイン)

大蛇丸



↑喜欢赌博的浪人。身上宿有“皇龙”之力量，可以永保青春。

↓带着枭面具的男人，是个可以使用全部属性的天才，但身上谜团重重。



枭(フクロウ)





战斗系统





战斗系统的基础是30人对30人的即时混战，也有时会出现军队VS怪兽的场面。玩家可以对己方士兵的移动、战斗方针与攻击目标等下达指示。武将在战斗中会积蓄气力，气力蓄满时还可以使用威力巨大的必杀技。消灭敌人后，武将会获得相应的经验值。升级后还能够自由调整武将的能力。





《混沌世纪》系列中其他作品的主人公们也会登场！！！



罗赛(ロゼ)
《混沌世纪》的女主角。

威雷斯(ウェレス)
《混沌世纪III～时之封印～》的主人公。

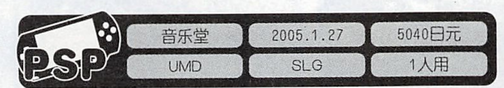
希洛(ヒロ)
《鬼魂力量》的主人公。

艾利尔(エリル)
《混沌世纪NEXT～失落之绊～》的主人公。



列车模拟 + 电车GO!
—东京急行篇—

《列车模拟》与国民电车游戏《电车GO!》捆绑化已经过了一年。如今，在PS2上大受好评的《列车模拟 + 电车GO! 东京急行篇》将在PSP上登场！游戏中同时存在追求写实的“列车模拟模式”与可以轻松游戏的“电车GO! 模式”，无论是骨灰级的铁道FAN还是第一次玩电车类游戏的玩家都可以在PSP上享受真正的电车模拟。



PSP		
音乐堂	2005.1.27	5040日元
UMD	SLG	1人用



游戏画面

与PS2版不同，PSP版的宽画面上看不见操纵台，而是将外景画面扩大到整个屏幕，增加了游戏的临场感。


↑PS2版“列车模拟”模式画面，操纵台占了画面的近1/2。


↑PSP版“电车GO!”模式画面，同样扩大了视野范围。


↑PSP版“列车模拟”模式画面，取消了操纵台。


↑PS2版“电车GO!”模式画面。

《列车模拟》是什么?

《列车模拟(Train Simulator)》是由玩家扮演列车司机，以严守到站时刻与停车位置为原则操纵列车的铁道模拟游戏。本游戏采用实拍画面，各种音效也都是在列车上实录的，再加上绵密的物理运算再现的车辆动作，可以说是列车模拟游戏中的顶尖之作。

从诞生到现在近10年来，一直受到从铁道FAN到一般玩家厚爱的本系列最大的特点就是“拟真性”，能够将操纵列车的种种情况忠实地再现。但本游戏的难度也因此偏高，需要拥有各种铁道相关知识才可以顺利游戏。虽然如此，但克服种种困难完成游戏的成就感也同样很高。

《电车GO!》是什么?

《电车GO!》是1997年TAITO发售的铁道模拟游戏。与一般追求写实操作感的电车模拟游戏不同，《电车GO!》的操作相对简单，让不擅长铁道模拟游戏的玩家也可以轻松享受操纵电车的乐趣。

登场车辆


5000系

田园都市线的新型车辆，加速/减速都很容易控制，并且有定速Notch(自动将速度维持在一定范围)的功能。


2000系

在田园都市线活跃的车辆。操纵杆的性能有些迟钝，不过有定速Notch与逆Notch机能。低速领域的刹车机能比较差。

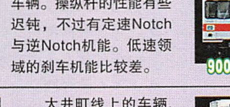

9000系

在东横线活跃的车辆，加速性能优秀，但要注意刹车的反应有些迟钝。本车具备定速Notch与逆Notch机能。



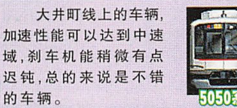
8000系

在东横线长期活跃的车辆。虽然不容易加速到高速域，但刹车性能很好，属于容易上手的车辆。



8090系

大井町线上的车辆，加速性能可以达到中速域，刹车机能稍微有点迟钝，总的来说是不错的车辆。



5050系

东横线的新型车辆，加速/减速性能都非常好，并且具备称为并且有定速Notch的功能。(PSP版新收录车辆)

GAME品质

近期GBA方面大作不多，《世界传说 换装迷宫3》相比前作有了很大变化，《游戏王 国际版2》也许是这个系列在GBA平台上最后的作品，游戏王FANS等来的这份年末大礼还算表现不错。《实习医生 天堂独太》带来特殊的触诊和手术过程体验，《英雄传说 白发魔女》精美的画面和悦耳的音乐表现抢眼，《合金装备ACID》算是类型独特的游戏了，编辑带来各自的体验。



责编/暗凌 雪人

卡片决斗大师3

デュエル・マスターズ3

GBA	ATLUS
5040日元	卡片游戏
卡带	

★★★★★★★★★★★ 14



暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

《决斗高手》系列GBA最新作，感觉比起前作，从画风方面就有很大变化，卡片决斗的界面也与前作截然不同，不过基本规则方面没有太大变化，系列FANS应该再熟悉不过了，第一次接触的新手也能通过详细的教学讲解轻松上手。从最初选择两种特定属性组合的卡组开始，通过实战不断补充完善卡组，提高实力，最终成为卡片决斗高手，卡片游戏的乐趣就在于这个过程中哦。

小保

正版收藏派
必入手喜欢的正版

与《游戏王》系列一样，本作也是根据著名动漫作品改编的卡片对战游戏，而且本作已经是该系列在GBA上推出的第三作了，作为一款卡片游戏，本作依然保持了以往的特色，而且新加入的时间系统更增加了游戏的乐趣。游戏最大的乐趣就是同三五个好朋友用GBA的对战功能一起联机对战，不但可以获得游戏的乐趣，还能增进彼此情感，这才是热血卡片游戏的王道。

真型徽章机器人

真型 メダロット

GBA	IMAGINEER
5040日元	RPG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 13



雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是一款一作两版的RPG游戏。游戏的人设看起来比较卡通化，多少让人觉得有些幼稚。在游戏中，玩家需要扮演一位少年，通过控制机器人参加战斗并不断获胜。本作最初会让人觉得有些拖拉，但是随着游戏的逐渐深入，这种感觉会变得弱下来。虽然游戏本身的品质只能用“一般”来形容，但是在这个GBA大作比较匮乏的时期，还是值得一玩的！

小保



正版收藏派
必入手喜欢的正版

这是一款比较另类的游戏，早在GB时代就有接触，只是当时复杂且另类的系统让人有些望而却步，而本作就是复刻自当年GB上的初代，而且也仅仅是战斗画面有了大幅提高。本作最大的特色在于对机器人的组装，玩家可以对机器人的头部、徽章、左右手、脚进行不同的装配，根据你所组装的部件不同，机器人所获得的能力也有不同，这也正是本作的乐趣所在吧。

刘博	为什么？为什么每次买PG都要跑遍两到三个书报摊？原来，PG还可以锻炼身体的说！汗……
读者资料	15岁，男，100011，北京东城区地兴居2号楼3门323室，兴趣：漫画、游戏、游泳、睡觉

金色的卡修贝尔！咆哮！友情的电击2

金色のガッシュベル！！ うなれ！友情の电击2

GBA	BANPRESTO
5040日元	FTG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 15



小保

正版收藏派
必入手喜欢的正版

现在只要是有点人气的动漫作品就会被搬上GBA平台，《金色的卡修贝尔》这样的在日本当红动漫当然也不会例外，短短一年时间就推出了在GBA上的第二款作品。与前一作相同，本作依然是对战格斗游戏，游戏的手感在GBA上还算不错。游戏最大的亮点是全过程清晰的语音和发超必杀时的动画，喜欢原作的朋友一定不会拒绝这样一款游戏的。

暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

根据同名动漫金色卡修为题材改编的一款格斗游戏，本作是该系列的第2作。和前作一样，出招只靠几个键的组合，各角色的必杀技都忠实原作，并且带有语音和特写，打起来的感觉也比较爽快。还有一些很有意思的小游戏，有些还是比较有难度的。游戏中的收集模式可以收集其他模式中得到的物品。另外，这个系列的特点就是隐藏要素比较多，需要玩家自己慢慢探索。

世界传说 换装迷宫3

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3

GBA	NAMCO
5040日元	S・RPG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 16



雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

深受众多玩家喜欢的S・RPG《换装迷宫》系列的第三作终于在新年伊始发售了。本作最大的特色仍然是系列固有的"换装系统"，这种可以轻松转换职业的方式一直很受系列FANS的青睐，而收集各种不同的服装也是玩家的乐趣所在。另外，本作中还收录了《宿命传说2》和《神乐传说》中的角色，根据角色的不同组合将会发生丰富多彩的事件，喜欢本作的玩家绝对不能错过哦！

娜卡



核心精修派
游戏的掌握令人发指

与前两作一样，本作也同样汇集了一大票NAMCO著名人物，历代传说的主角与BOSS们自然一个都不会少，连新作《复活传说》的两位主角都友情客串了一把；而钻地小子和人气绝顶的KOS-MOS也有出场……但真正令人喷饭的还要数来自《太鼓达人》的和田咚与和田咔——也就是那两个小太鼓。看来，《块魂》和《山脊赛车》登场换装迷宫也只是时间问题了。

游戏王 决斗怪兽 世界版2

游戏王デュエルモンスターズ インターナショナル2

GBA	KONAMI
5040日元	卡片游戏
卡带	

★★★★★★★★★★★ 16



小保

正版收藏派
必入手喜欢的正版

游戏王的新作又一次在GBA上登场，但可能由于动漫的影响力已大不如前，加上对于前几作模式的调整，这次KONAMI终于决定把2种模式结合，战斗部分用OCG规则，而战斗后采用7代、8代的RPG模式，保持游戏具有一定的剧情，不像5代、6代那样缺乏故事情节。总体来说此作集合了GBA上前几作游戏王的特点，把战斗和故事情节做了有机的结合。

暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

KONAMI在新年将至时给大家带来了游戏王世界版2这份贺礼，这次的游戏规则还是OCG规则，在系统方面大大改进。可以组建的卡组数增加到了20个，原来打败对手抽卡包在本作改为得点，并可以用点去买卡包。禁止、限制的规则改为一星期变一次，可以随着禁止、限制的改变来改变战术。面对KONAMI这份礼物，喜欢游戏王的玩家们还是诚心接受了吧。

刘立佳	我，是个申请助学贷款来买掌机与掌机迷的男人……
读者资料	20岁，男，200433，地址：上海杨浦安波路985弄6号101室，兴趣：游戏、计算机等



KISS×KISS星铃学园

KISS×KISS星铃学园

GBA	BANDAI
5040日元	SLG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 11

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是一款类似于《心跳回忆》的校园恋爱游戏，不过本作中玩家并不是扮演帅哥，而是要扮演一位可爱的女生，来追求五位名为“KISS”组合的男生中的一位！游戏依然采用该类型固有的“家庭——学校——其他地方”的模式,玩家会在不同的地方引发不同的事件。游戏的人设还算不错,有些类似《最游记》。不过与人物相比，游戏中的迷你游戏似乎更能吸引玩家。

暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

BANDAI在GBA上新出的一款恋爱养成游戏，大部分恋爱游戏都以校园生活为主题，当然这个游戏也不例外。开始设定主角资料，连喜欢吃什么都有，不知对以后的剧情会不会有影响。这款游戏的画面很一般，官网上的人设画风还算不错，但是到游戏中就不一样了，觉得有点别扭，大概是画面影响的吧。在音乐方面感觉也有些不足，有兴趣的玩家可以试一试。

实习医生 天堂独太

研修医 天堂独太

NDS	SPIKE
5040日元	AVG
卡带	

★★★★★★★★★★★ 14



雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

这是一款模拟医生的游戏，玩家在游戏中扮演一位医生，要通过各种方法来治好病患。游戏主要的操作是依靠触笔来确定病号的具体患病位置及病症，玩家要根据病人的提示来操作，当然也可以随便指点来碰碰运气。如果有哪位朋友想尝一尝当医生的滋味，那么本作应该是个不错的选择。不过由于本作中的提示是日文的，所以不懂日文的朋友恐怕就要费一番力气！

暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

自公布之日就一直关注着的游戏，可惜实际表现令我不那么满意，游戏中的文字部分比预想要多，实际手术过程比较少，确实符合了SPIKE官方定义的AVG类型，想体验比较真实的手术过程的话还是期待下个月即将发售的《超执刀》吧。值得一提的是游戏中的人物形象都很有特点，个性鲜明，喜欢AVG游戏并通日文的玩家可以玩一下哦，还能学习到一些医学知识。

钻地小子 钻地之魂

ミスタードリラー ドリルスピリッツ

NDS	NAMCO
5040日元	ACT
卡带	

★★★★★★★★★★★ 15



暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

Driller系列登陆NDS，触笔操作方式对应触摸屏机能，不过还是觉得传统操作方式灵敏度比较高。游戏中集合了多种模式：传统的挖掘模式，完成任务后可以陆续得到新人物来使用；限定时间内完成特定任务的time attack；能使用宝石且氧气消耗方式特殊的宝石模式；还有打败地球破坏兵器的原创新模式，保证玩的过瘾。而一卡多达5人联机的对战也乐趣多多哟！

小侃

正版收藏派
必入手喜欢的正版

满怀期望的试玩了NDS版钻地小子，但可能是对游戏所抱期望过大，玩后觉得此游戏做的实在一般。原以为借助NDS有别于GBA的强大机能，NAMCO还能在钻地系列上有所突破。游戏中还是同GBA的前作那样分成几个模式，游戏的人物也分别拥有不同的能力，对于玩过前作的玩家几乎毫无新鲜感可言。唯一值得称道就是过关结束的剧情采用了全程语音。

王思蒙	游戏不仅是兴趣，更是艺术。
读者资料	18岁，女，325000，浙江温州车站大道金泰大厦12A，兴趣：游戏、音乐

真·三国无双

真·三国无双

PSP	KOEI
5544日元	ACT
UMD	15

★★★★★★★★★★★



娜卡
核心精修派
游戏的掌握令人发指

就《无双》系列来说，这款PSP版《真·三国无双》应该属于中等水准。游戏基本系统与PS2版别无二致，某些地方甚至作了强化，特别是敌人AI明显有所增强，很多时候都懂得绕开NPC群殴玩家武将。但鉴于PSP机能有限，在某些机能上也有所缩水：例如取消了武器升级系统；战场上可以找到的物品也大幅减少；同屏显示超过20人时还会有明显的拖慢现象。

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

随着PSP的发售，鼎鼎大名的《真三国无双》系列终于登陆掌机平台。本作在一定程度上保持了原来家用机上的风采，游戏的画面制作精良，但是由于屏幕小的缘故，战斗时同屏显示的敌人较少，缺乏系列惯有的那种震撼感。游戏操作起来手感还不错，人物的动作比较流畅，一招一式也是做足了工夫。虽然与家用机上的作品相比本作还有一些不足，但是系列的FANS也不能错过。

英雄传说 白魔女

英雄传说
ガガーブトリロジー 白き魔女

PSP	BANDAI
5040日元	RPG
UMD	17

★★★★★★★★★★★



娜卡
核心精修派
游戏的掌握令人发指

本作虽然是复刻游戏，但除剧情以外的部分全部是重新制作的：人物采用3D建模2D渲染，部分地图也是全3D的；所有音乐重新编曲，还增加了13首新曲。本作的确是一部不可多得的逸品——但我并不打算把这款游戏推荐给各位爱惜PSP的玩家购买，因为其频繁读盘可以说是不折不扣的PSP杀手，即使是对本作望眼欲穿的笔者也在打完第一章后不得不忍痛放弃。

暗凌

重度精修派
对沉迷的游戏极了解

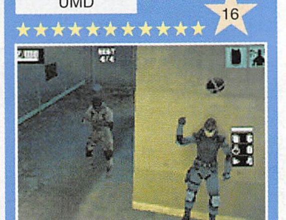
第一次接触《英雄传说》系列游戏，PSP的画面表现力让人叹为观止，不仅开头的CG非常精美，游戏中流动的水、阳光的光晕等都有精致的表现，配上悦耳动听的背景音乐，光看和听就是一种享受。进入游戏则感觉到一些不满意的地方，战斗中发动必杀技之前会有很短时间的停顿，可以说更像是拖慢，战斗开始前和结束后都要读盘，路上的怪物又比较多，所以感觉战斗很无聊。

合金装备ACID

METAL GEAR ACID

PSP	KONAMI
5040日元	卡片谍报游戏
UMD	16

★★★★★★★★★★★



雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

从来没想过《合金装备》能够在掌机上，以如此的画面质量登场。本作的画面质量直逼PS2——这还是在一款新发售的主机上的效果，让人不得不对PSP的潜力刮目相看。游戏完全以卡片模式进行，行动时不需要紧张地生怕被发现，实在是动作苦手玩家之福音。卡片系统相当细致，每张卡片都有相应的说明，在游戏中还能补充对整个系列的背景知识，总体感觉很不错。

娜卡
核心精修派
游戏的掌握令人发指

又是一个虚有其表的游戏，画面咋一看有PS2版《合金装备2》的水准，但在细节上缩水不少，而且卡片化之后的游戏完全丧失了原作中躲避敌人搜查的紧张感及战斗的爽快感，玩家所要做的一切只是选好卡片，然后看表演就可以了，这、这还是《合金装备》吗？另外对人设方面不太满意，本作的人物头像不知是谁绘制的，SNAKE的头像完全失去了那种沧桑感……

倪晓东	家机诚可贵，电脑价更高，若为掌机故，两者皆可抛。
读者资料	18岁，男，325200，浙江瑞安罗阳高中高二6班，兴趣：看《电软》and《PG》、玩GBASP

最完美向导 最快速分解

本期值得关注游戏的「最速进阶」

热血案内 HOT!

合金装备、真·三国无双、装甲核心、钻地小子全新登陆PSP和NDS，新要素新感觉不可不看。

□责编/暗凌

本期注目新作

12月25日～1月10日

PSP	合金装备 ACID
PSP	真·三国无双
PSP	装甲核心 前线方程式
NDS	钻地小子 钻地之魂
—	—

METAL GEAR AC!D



PSP		
KONAMI	卡片谍报	容量未知
2004.12.16	5040日元	1人

全部的行动都要靠选择卡片来实现

《合金装备ACID》讲述的是发生在《合金装备2》之后的外传故事。本作最大的特征就是所有的行动都以选择/使用卡片来实行。游戏中SNAKE的一切行动都按照玩家的指令，考验玩家的头脑与战术。这样一来，一些由于不擅长动作游戏而对《MGS》系列敬而远之的玩家，也可以享受其独特的魅力了。

移 动

即使是移动这么简单的动作也要靠卡片来进行。例如士兵的卡片就可以让SNAKE在地图上移动4格。移动之前要仔细确认路线，尽量避免进入敌人的视线。在移动路线上会有各种各样的障碍，这些也都需要使用卡片来一一排除。



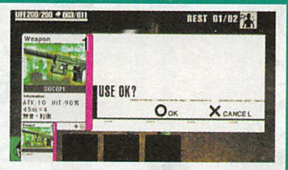
←使用「敌兵」的卡片可以移动4步……但为什么会是敌兵呢？

俯 瞰

切换到俯瞰视角可以看到整个地图。敌人的方位、移动范围，以及通路、障碍等等都可以在这里进行确认。根据这些实际情况，可以更好地组织行动路线。

武 器

武器当然也都被卡片化了，选择后就可以使用。这些武器的设定、能力、效果与以往的《MGS》系列基本相同，而且非常真实。除了射击敌人以外，遇到被反锁的门时，也可以用SOCOM手枪把锁打坏。



战 斗

战斗场面虽然不是动作式控制，但画面感觉丝毫不逊于以往的《MGS》系列。由于系统的变更，本作中将更容易把握SNAKE与敌人的位置关系。本作中也有一些场景要求玩家同时控制两个人进行战斗，这是就要仔细考虑卡片的分配了。

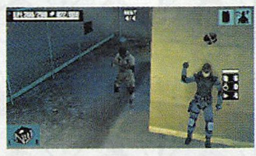




←PSG—1狙击步枪也会登场。

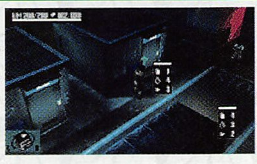
左少伟	这个月打通了《王国之心》和《赛尔达传说 不可思议的帽子》，爽！
读者资料	21岁，男，264005，山东烟台大学结021-2，兴趣：很多

诱　敌



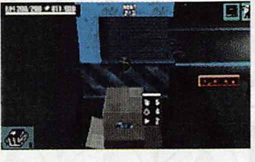
可以利用敲击墙壁发出声音等方式吸引敌人的注意力，趁机绕到其背后攻击。地图上有多个敌人时，也可以用这种方法将敌人引诱到僻静角落各个击破。

匍　匐



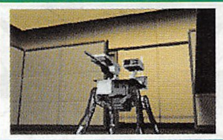
在“匍匐”状态下可以进入卡车底下或通风道等狭窄地段，这时即使处于敌兵视野内也很难被发现。但发出声音的话，仍然会引起注意，这时由于活动范围狭窄会很难逃脱，这一点一定要注意。

纸　箱



躲在纸箱内的话，只要不活动，敌人便不会注意到SNAKE。用这种方法可以观察敌人的巡逻路线，或是从背后偷袭敌人。

警　备　机　器　人



研究所内配备的警备机器人，装备有一门机关炮。如果没携带重型武器的话最好不要贸然挑战。

监　视　摄　像　机

只要被它发现，环境状态便会变为“危险”，不过正下方是死角。用武器可以将其破坏。

监　视　机　关　枪



只要进入它的视野，便会被攻击。与摄像机同样可以破坏，正下方也是死角。

红　外　线

一旦被红外线发现就会进入危险状态，因此要匍匐通过。装备红外眼镜或香烟的时候可以看到红外线。

油　桶

被枪击的话会爆炸，并波及到3×3的范围。有效利用的话可以消灭大量敌人。

卡片将左右SNAKE的命运!

各种各样的武器、道具、行动都被卡片化了。在任务简报或大场景切换时，要整理好手中的卡片以对应下一次战斗。

卡片右上角的数字是消费点数，右下的“+”则表示卡片的稀有度。例如合金装备RAY的卡片稀有度为5（最高）且威力巨大，但需要消耗30点数。



SOCOM
《MGS》系列中常见的大型军用无声手枪，本作中有多种多样的用法。



军粮
食用后生命+10，本作中还能像前几作那样自动使用吗?



防弹衣
虽然是很有用的东西，但在系列中存在感不是很强……



纸箱B
效果与前几作相同，在使用时机上要动一些脑筋。



悬挂
悬挂在天桥或悬崖外面回避敌人，消费点数视悬挂时间而定。



爆头
对敌人一击必杀，但命中率会降低。配合狙击武器使用是不错的选择?



梅丽尔
梅丽尔将以辅助行动的卡片的形式出现，可以让消费点数减半。



罗伊·坎贝尔
呼唤空中打击，但5×5的范围是不是稍微狭窄了点……



忍者
SNAKE曾经的亲密战友，可以让任意一个人物的攻击力上升。



合金装备RAY
《MGS2》登场的最新型合金装备，攻击力果然不同凡响。

吴思阳	近来大作如潮，叫偶眼花缭乱，可惜身在校园难以企及，只等寒假快些来临，以飨自己的生活。
读者资料	18岁，男，266100，青岛李沧区东山一路4号4单元101，兴趣：动漫、GAME



真·三国无双

本作包括“无双模式”和“自由模式”两种。游戏基本继承了PS2版《真·三国无双3》的系统，并且增加了“副将”与“场景分割”的新要素，让玩家体验到新的乐趣。

游戏流程解剖·准备篇

1、选择势力

在无双模式中选择玩家所用的势力，随着无双模式的完成，自由模式里可以选择的剧本也会增加。



2、选择武将

在无双模式中只能选择玩家势力所属的武将，而在自由模式中可以选择所有武将。

3、战场确认&选择副将

由于本作的战场被分为许多区域，因此确认区域之间的通路、设施以及两军本阵的位置，缜密地进行作战计划是一件很重要的事情。





本作取消了以往的护卫兵，代之以拥有多彩能力的“副将”系统。副将除了能像护卫兵那样追随玩家武将战斗外，还拥有多姿多彩的支援效果与技能。武将的统率力决定副将的数量。随着副将阶级不同，所消费的出击点数也各自不同。一名武将最多可以率领4名副将，而副将需要的出击点数总和必须低于武将的统率力。副将的能力多姿多彩，即有高攻击/防御力的前线型副将，也有虽然战斗力不强，却拥有出众特技的支援型副将。

常见的副将能力	
回复	恢复自军全员的体力
治愈	恢复自军全员的体力
突击	自军攻击力上升，武将的无双槽满档
铁壁	自军防御力上升并恢复体力
鼓舞	提高自军战意

游戏流程解剖·战斗篇

准备完成后，终于可以进入战斗了。向着敌人本阵进军吧！

4、战斗开始！

这里还是大家熟悉的“无双”战斗模式：用连续技或无双乱舞打得小兵满天飞，或是与敌人武将单挑等等。士兵或武将被消灭时，其所属军团的战意将会下降。当一个军团战意降低到0时便无法继续战斗，判定失败。此外，玩家控制的角色被打倒或是自军军粮耗尽，也都算是失败。

每个区域的战斗大约需要3～5分钟，在一个区域取得胜利之后便可以前往下一个区域继续战斗。当玩家成功占领敌人本阵所在区域时，将会被判定为整章剧本胜利，结束战斗。区域之间会有错综复杂的通路：以最短路线闪击敌人本阵固然可以快速取胜，但也要冒敌人强力武将偷袭自军本阵的风险。反复在地图上扫荡敌人虽然可靠，但持续战斗的时间过长又会降低自军士气……此时便需要玩家冷静思考，选择最适当的进攻路线。

地图上也存在城砦以兵粮库等特殊区域，攻下它们后可以获得种种好处：例如攻下兵粮库，不但可以减少敌人的兵粮，还能令玩家武将的体力完全恢复！

地图上的各种设施	
本阵	一军的大本营，被制压的话便宣告全军战败
兵粮库	制压后能够补充自军兵粮(时间限制)，此外还能够回复武将的体力。
砦	在砦内进行防御战时，自军的战意会有所上升。此外军团复活也是在这里。
军团	蓝色是自军，红色是敌军。右上的数字表示该军团有武将存在。

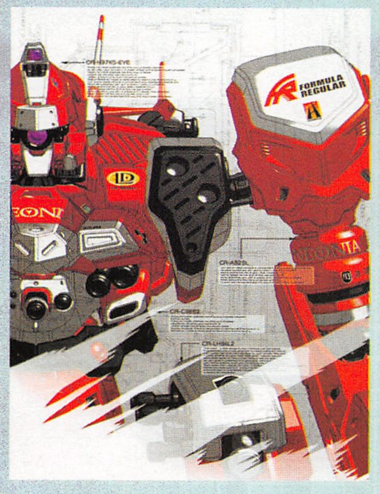
5、胜利后的收获

战斗结束后会获得战利品和武勋，提升武将的等级。

赵琪	一切精彩，皆在掌机中。
读者资料	19岁，男，315208，浙江宁波镇海发电有限公司家属区53幢306室，兴趣：游戏、上网、篮球

夏侯淳 势力 魏	典韦 势力 魏	许褚 势力 魏	曹操 势力 魏	夏侯渊 势力 魏	张辽 势力 魏	司马懿 势力 魏
徐晃 势力 魏	张合 势力 魏	甄姬 势力 魏	曹仁 势力 魏	周瑜 势力 吴	陆逊 势力 吴	太史慈 势力 吴
孙尚香 势力 吴	孙坚 势力 吴	孙权 势力 吴	吕蒙 势力 吴	甘宁 势力 吴	黄盖 势力 吴	孙策 势力 吴
大乔 势力 吴	小乔 势力 吴	周泰 势力 吴	庞统 势力 蜀	黄忠 势力 蜀	关羽 势力 蜀	月英 势力 蜀
诸葛亮 势力 蜀	张飞 势力 蜀	马超 势力 蜀	刘备 势力 蜀	姜维 势力 蜀	赵云 势力 蜀	魏延 势力 蜀
 貂蝉 势力 其他	 吕布 势力 其他	 董卓 势力 魏	 袁绍 势力 其他	 张角 势力 其他	 孟获 势力 其他	 祝融 势力 其他

王俊	新一轮掌机风暴来袭，广大玩家同仁们，睁开雪亮的眼睛吧！
读者资料	20岁，男，250023，山东济南西郊机场鲁鹰南路94534部队总值班室趣 GAME、MUSIC、FOOTBALL





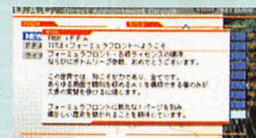
《前线方程式》继承了《装甲核心》系列一贯的“创造属于玩家自己的机械”的概念，但《前线方程式》导入了模拟游戏的概念。与以往的《装甲核心》系列区别在于，《前线方程式》里的机体不是由玩家亲自操作，而是在玩家设定的AI控制下自动行动。也就是说，本作考验的不是玩家的操作技术，而是战术理论和思想。玩家将扮演技术人员“Architect（建筑师）”，率领自己的团队参加世界大赛“前线方程式”。造只属于自己的机体、调整只属于自己的AI，去争取只属于自己的胜利吧！

装甲核心·前线方程式

PSP	KOEI	ACT	容量未知
	2004.12.16	5544日元	1人

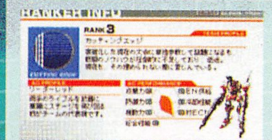
游戏菜单介绍

1 D.A.C



在这个画面中，玩家可以接收来自各地的电子邮件。例如来自前线方程式大赛主办方(FFA)的通知，或者来自对手的挑战书等等，都可以在这里看到。玩家需要经常确认是否有新的邮件，以免错过重要的情报。

2 RANKING



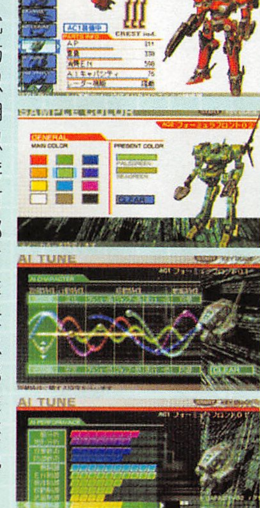
这里可以查看参加前线方程式大赛各队伍的名次。只要在游戏中打败过一次的队伍，便可以随时挑战。

3 NEWS



观看新闻可以得到各种关于前线方程式大赛的情报，有各种各样的报道，其中包括部分动画。如果玩家的队伍表现出色的话，还会播出相关的特辑哦。

4 GARAGE





这个模式是历代《装甲核心》的重点之一，也就是机体设计。与之前的作品可以设计3部机体相比，本作最多可以设计5部机体。游戏从一开始就可以使用所有的部件，基本继承了PS2版《NINE BREAKER》的设定。同时，还可以像《NEXUS》那样对部件的性能进行微调。但最重要的还是本作的特色“AI TUNE”。

进行AI调整时，首先要决定AI的基本战术。例如战斗的距离、行动的特征以及攻击/防御倾向性等

石毅峰	作为一位掌机游戏玩家，最大的悲哀就是有掌机有卡带却没有时间！
读者资料	16岁，男，300211，天津河西区平江道宜景村丽园里6号楼16门203，兴趣：打篮球、看漫画、玩GBA

等。可以根据机体的性能，进行非常细致的调整。之后便要分配AI的基本性能，是调整为全能的平均性还是刻意突出某一方面性能的极端型，都由玩家自己决定。当安装了特别的芯片时，还可以设定AI的作战规律，最低可以以30秒为单位，制定各种细致入微的指令。

像历代《装甲核心》一样，在全部设定完成后，玩家可以在“AC TEST”中测试机体的实际性能，根据效果再进行微调。

5 TEAM



以5部性格各异的AC组成的玩家队伍在这里可以挑战游戏中的其他队伍。本作中只能进行AC之间一对一的较量，其余4部都是预备队。但假如与随后发售的PS2版《前线方程式》进行资料交换或与PC连接参加网络对战的话，便可以实现5对5的大乱斗！

6 LEAGUE MATCH



前线方程式大赛共分为两个联赛，玩家首先要参加下位的“VOTOM LEAGUE”。当获得优胜后，便可以晋级到强者云集的“REGULAR LEAGUE”。

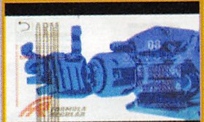
VOTOM LEAGUE

玩家最初挑战的联赛，其中有5支队伍与玩家对战，但并不很强。玩家可以在这里熟悉系统，积蓄力量准备挑战REGULAR LEAGUE。

REGULAR LEAGUE

集结了30支强大队伍的上位联赛，游戏的最终目标就是在这里取胜。但其中任何一个队伍都不是好啃的骨头，玩家必须活用VOTOM LEAGUE中锻炼出来的技术和理论才可能取胜。











这里是游戏中作为玩家对手登场的5支队伍！

BACK GATE队

由于战斗资料不足，一直在大赛的低迷位置徘徊的鱼腩队伍，在序盘就可以与他们战斗。

TMC铁壁队



将机体与AI构成进行分业的奇异队伍，但战绩基本上没法看。

JUVENILE队

拥有一支俊男美女技术员，拥有大批特定FANS的怪队伍。

MASTER FUND队

大赛初期参赛的名门队伍，曾经一度陷入低迷状态，现在已经恢复了原本的实力。

BIG BONE队



虽然还不足以称为一流，但却是一支强有力的中坚队伍。

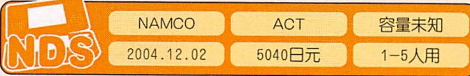
邵迪聪	虽然我没有掌机，但我热爱掌机游戏，无M买机子，只好玩模拟，只是苦了那几盘最爱的卡带了。
读者资料	19岁，男，511400，广东广州番禺桥康乐园3街4座202，兴趣：PC GAME、掌机GAME、看小说、自由搏击



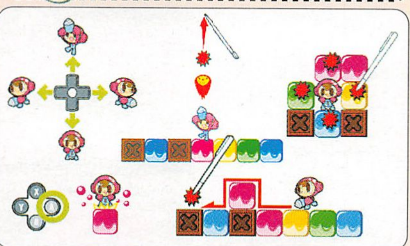
NDS	NAMCO	ACT	容量未知
	2004.12.02	5040日元	1-5人用

钻地小子 钻地之魂

责编/暗凌



操作方法



传统的按键操作方式中，用十字键改变挖掘方向，用A键挖掘色块。除此之外还能使用触笔来操作，直接点触需要挖掘的色块，控制人物的移动，在压力模式中还能向上发射钻魂。



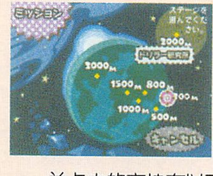
单人游戏

任务模式

传统的任务模式，逐步挑战难度渐渐增加的各关卡，从钻探研究所到日本、中国、印度、埃及、美国，最后的关卡是月球。最初只有阿进一个人物可以使用，挑战成功的话，其他人物陆续登场，可选用人物逐渐增加。



在本模式中可以使用在商店购买的道具，选定要使用的道具后，道具效果就会在挑战关卡中表现出来，但是最多只能同时使用4个道具，设定好的道具在关卡内无法取消。此外如果使用道具的话，即使成绩打破原来的记录也不会被保存下来。





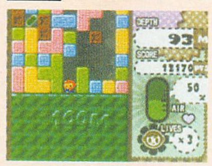
关卡内的方块有以下几种，记住各自的特征有助于提高挖掘效率。

色块：一共有四种颜色，挖掘一下就能破坏，同色4块以上碰撞在一起会消失。

X印块：挖掘五下才能破坏，同色4块以上碰撞在一起会消失。

水晶块：经过一定时间后自动消失，可能会引起色块落下。

白块：挖掘一下就能破坏，但数个白块即使碰撞在一起也不会消失。



分隔块：把地底分隔为每100米一个大区域的方块，和其它方块一样能被破坏，然后进入下一个区域。

另外，在2000米的月球关卡还有一些特殊的问号道具，碰到问号道具时随机出现以下各种图标并表现出各种效果，其中既有对玩家有利的，又有对玩家不利的效果。

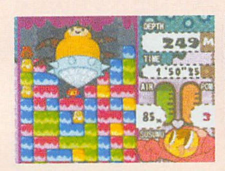


马渊	《掌机迷》——掌机迷们自己的杂志，祝《掌机迷》越办越精彩。
读者资料	14岁，男，300400，天津北辰区水泥设计院12号楼2门301室，兴趣：玩GBA和PS2

正面效果		
	full air	空气完全回复
	max up	空气最大值上升5%
	speed	移动和落下的速度变快
	erase	画面内所有方块消失
	slow	方块下落速度变慢
	barrier	能承受一次方块砸落
负面效果		
	turn	画面旋转90度
	crystal	画面中出现水晶块
	white	画面中出现白块
	X block	画面中出现X印块
	flip	上方的方块消失,画面上下翻转
	half air	空气减少为当前量的一半

压力模式

压力模式是本作新增加的模式，玩家需要一边钻探一边以钻魂攻击在身后步步紧逼的地球破坏兵器，最初也只能使用阿进，当任务模式中出现其他角色时，本模式中才能选择其他角色。最初能够选择的关卡只有两个，地球破坏兵器的HP分别为200t和300t，两个关卡完成后会陆续出现其它关卡，本模式也能使用商店内购买的道具，同任务模式。





在压力模式中，玩家拾取POWER胶囊后就能对地球破坏兵器发射钻魂进行攻击，当空气用尽后就无法继续破坏方块了，虽然能再度复活，但是会损失大量时间，所以要注意哦。在难度高的关卡里，地球破坏兵器的攻击会更激烈，HP也会相应增加，变的更难被打败。

每获得一个POWER胶囊，POWER槽会上升一个等级，最大能达到三级，积攒了POWER以后按下X键就能向上发射钻魂，POWER等级越高时钻魂威力越大。

地球破坏兵器有三个炮台，攻击时其中一个炮台会放出几种特殊形状的方块，这些方块有着和普通方块一样的特征，挖掘时也会被破坏。地球破坏兵器发怒时，向下前进的速度会增加，同时攻击次数也变多，此时攻击它会使它恢复到普通状态。地球破坏兵器的花形炮台被钻魂击中时会造成伤害，然后它会暂时停止行动，伤害越大停止时间越长。



普通状态
无法造成伤害



左炮台出现
左边三格范围内钻魂击中时能造成伤害，落下方块跟水晶方块相同



中央炮台出现
中央三格范围内钻魂击中时能造成伤害，落下方块跟X印块相同



右炮台出现
右边三格范围内钻魂击中时能造成伤害，落下方块跟白块相同

时间模式

时间模式是《钻地小子2》中出现过的模式，玩家需要挑战特定的关卡，技巧性的最速突破，时间模式的人物使用方面同压力模式。最初出现的关卡只有ABCD四个而已，全部完成后会陆续出现新的关卡。

宝石模式

宝石模式是《钻地小子ACE》中出现过的模式，在本模式中空气不是随着时间流逝而消耗的，而是挖掘一次消耗1%，被落下的方块砸中时消耗20%。除此之外，玩家可以使用在关卡中获得的各种宝石帮助破关，红黄蓝绿四种宝石各有不同的效果，玩过钻地A的玩家应该很熟悉了。



商店

单人游戏的其他模式中，关卡完成后的挖掘深度可以用来在商店中购买道具，各种道具有助于破关，酌情使用吧。



本作支持联机的多人竞赛，一卡最大五人联机，联机方法类似《大合奏！乐团兄弟》，多卡多人联机的时候竞赛关卡内会出现各种道具，比一卡联机更增加了很多乐趣哦！



梁柯	我在玩耍时想着他，上课时想着他，睡觉时想着他，有一天，我们终于见面了，我声泪俱下："把GBA还给我。"
读者资料	13岁、男、312500、浙江绍兴新昌县城关镇桂花新村5幢18号、兴趣：看PG、玩掌机、电脑游戏、足球

假作真时真亦假，真作假时假还真。

虚幻的真实

文/逆转A.C.E：nakazawa
责编/雪人

要是时光再倒退十多年，在那个红白机盛行的年代，不知大家是否对那恶搞的《热血足球》存有记忆，特别是对于其中那能够变化为食人鱼之类的夸张必杀射门留有印象否，如此一联想到天使之翼中那极尽夸张的射门特技，不由得淡淡一笑。此类非常规的设定，尽管都有些匪夷所思，但不得不承认不仅大多数游戏需要这类似的设定，甚至也正是这样的设定为游戏增光添彩了不少。细细一思索，才发现如此来源于生活、但却有悖于常规的游戏设定倒真还不少，故在此特为大家调侃一番。

在正式入文前，若大家还仍未清楚本文立意的话，我们在此举个形象的小例子说明一下先。例如在RPG游戏中已司空见惯的"勇者"的设定，但凡勇者进入一个新的村落或来到一个新地点，发挥勇者的精神誓必要擅闯民宅到各处仔细地搜索一番，有好东东那便是铁定要拿走的。可在现实中呢，无论你是勇者还是英雄，如此去做便是强盗或窃贼……。这种游戏设定显然是有违常理，甚至是不可能的事情。种种此类的现实中的"不可能"，于游戏中便是基于虚幻要素的理所当然，游戏之余我们把此等设定抛出来以游戏和现实的角度对比一番，其中的差异也会让人觉得噱头十足。

绿茵的反常 必杀、恶搞、再复活！

既然开篇引语提到了经典的《热血足球》，那我们首先就从足球游戏谈起吧，特别是足球场上的必杀。这不得不又让人将记忆提前到八十年代初，那部风靡日本后来又席卷整个亚洲的《排球女将》，还是黑白电视机的那个时代，电视里超豪华的必杀扣球让刚刚改革开放的整个中国都震撼了，原来排球是可以这么玩的，父母和长辈至今也会津津乐道于此，超现实的运动竞技给他们留下了深刻的记忆，脱离现实的设定在娱乐表现中确实能起到推波助澜的作用。再后来的八十年代末九十年代初，竞技体育的夸张设定被一部可以说是影响了整个日本足球一代人的漫画所借鉴——《天使之翼》（又译"足球小将"）。这部以一些超常规和违反物理学原理的非竞技要素设定的足球题材漫画中各角色们富有特色的球场必杀技尽管失真度很高，但却成功地塑造出一个个鲜明的人物形象，同时也丰富了漫画中比赛的内容。回到游戏上来说，正因为这样优秀的原作设定基础，故而其被一次又一次地搬进各机种的游戏舞台，出人意料的是并不是以常见的SPG方式，而是利用其设定的特点以SLG的形式出现，特别是GBA早期的那款《天使之翼--光荣的轨迹》，更是结合卡片完全把足球比赛战场化了。一场比赛下来比拼不是足球技巧和战术，反而成了调动单位的战役，面对对手门将时，普通的射门都已成徒劳之举的摆设，解决问题的只能是那些不可思议的诡异必杀。一场比赛要寻求的射门机会并不是巧妙地抓住空当一蹴而就，反而是耐心蓄积发动必杀所需的特殊值，达到条件时找准适当机会施出便十拿九稳了。简单言之，在游戏中依然保持着原著漫画里过分依赖于核心球员的特性，而将其他球员置为凑数之用，这本身就与现实常规相悖，且不谈那些必杀技的现实性，仅在足球竞技的整体战略思路上，游戏中的设定也已发生巨大偏差，固然能得到漫画迷们的热捧，但同时也招来传统球迷们的不屑。不过游戏迷应该为自己感到庆幸，毕竟天使之翼其游戏的现实失真度还没有达到其同名漫画那样恐怖的水平，相信年长一些的玩家们对十年前开始在国内热播的足球小将动画片还有印象吧，片中球员运球可以跑很久、做一个动作也能够思索一柱香的时间、甚至有时一个射门可以持续一集之久……这因为此类动漫的因素而造成根据其改编的游戏也不可避免地进行非常规设定，除开天使之翼，另一热门足球题材动漫《哨声响起》的GBA游戏也同样没有摆脱这样的设定模式。





其实纯竞技类的足球游戏除非是在设定上做到WE或FIFA那样的程度，否则都难逃我们这次的"调侃"之厄运，不过话说回来，其实就算完全依照那样的设定，受制于当前主流掌机GBA的性能，勉强地表现出来反而更显得不伦不类，这不用多作证明，WE和FIFA在GBA上的作品都不算少了，尽

管其设定都几乎接近完美了，但拙劣的机能并未给其带来同系列其他平台上的表现热度，所以也从一个侧面反映了在GBA上走常规设定的不可行性，于是一些设定另类和搞怪的竞技足球游戏反而获得了更好的评价。《迪斯尼全明星足球》和《4v4友情之岚》便是最佳的楷模，将场地缩小、人物Q化，规则另类并进行简化，将本应该是复杂的足球比赛在掌上浓缩，更突显出掌机的特点。说到这就不得不提到那设定可能是掌机上最为夸张和恶搞的《风来西林怪兽热斗足球》了。球队的主角，都是来自于风来西林系列的动物怪兽原型，看来不光是人类和迪斯尼明星们能踢球，通过刻苦训练后的怪兽们同样也能。若游戏中仅仅是踢踢球那倒也罢，但平时训练与他们相处还要时不时地接受他们突然制造的一系列搞怪突发状况，除了澡堂或食堂的奇遇记，还有让您大跌眼镜的恋爱事件，可别小看这一点，没准哪天他失恋心情不好而消极训练或者哪天情场得意而发奋训练使技术日进千里……，这样的反常规设定，有时真的很让人哭笑不得。不过，当自己该真正率领这帮队员们，不，是怪兽们踏上本应是规则纪律严明的绿茵场时，您会发现所有你知晓的现实足球规则都将在这里失效，看谁不爽您可以任意的群殴之，当然你也有被殴的可能，至于什么特技啊、必杀之类那都是日常便饭，时不时还来点天灾人祸的干扰……，且不说在现实中这样的话会面临什么什么协会的追加罚款、永久禁赛之类的老套处罚，就算是在WE和FIFA中的黑哨们恐怕也早已用红牌来驱赶你出场了，不过在这里，您完全可以藐视裁判的权威，不管怎么干，怎么去违反现实常规，只要比分能获胜，都可以在这游戏中放手地用任何哪怕是卑劣的手段去完成。因此若是不善于恶搞的非风趣之人或专业传统球迷还是不要接触此款游戏，免得您受不了一时冲动而怒骂该游戏设定，其实这款游戏本身的卖点就在于偏离现实。

这怪兽热斗足球也算是款半养成的足球游戏，这就不得不让人提到SEGA的支柱游戏系列之一的《J联盟创造球会》，作为当前世界上拥有最佳口碑足球经营类游戏，其在GBA上的《创造球会A》版本也被誉为是本机种上最具人气的足球题材游戏。事实上，由于机能的限制也决定了掌机上最为合适的足球游戏还是经营模拟类，因为在对画面等机能要求降低的情况下将更有余地在设定上追求完美，而对于这个系列在各机种和平台的版本来说，严谨的设定一直是被人们所称赞的。不过就算是设定如此完璧的一作，其为了追求游戏时进程的延续性，也有一个缺陷性的反常规设定，



但同时也是一个无奈和必要的设定——球员的"再世"。创造球会A中球员也主要分为真实球员和非真实球员，对于后者的话，倒不一定非得采用这类的设定，但对于前者，这些活跃于J联盟和世界各球队的知名球员们，他们是真实存在的，加上本身游戏中也有真实的年龄参数，对于一个球员短短十余载的球龄在整个游戏的进程的年代表中，是显得很渺小的。于是这就不可避免地会有球员退役的设定，如果知名的或有能力的球员们在游戏多年后退役了，一时有没有背负其名的替代后生涌现的话，不仅会使游戏者觉得索然无味，而且也会降低游戏本身的魅力。所以在这个时候就需要这些当年驰骋绿茵场的英雄们复出，其实就是再世重生的"复活"。我们经常会在游戏中遇到某高龄球员于本年度光荣退役后，次年便在别的球会或由自己的球探再次发现他，而这时的这名球员俨然是一位才初出茅庐的年轻小伙子，之前的荣耀和历史仿佛与其无关，这里的他就是一个完全的新人，而以前的队友和晚生现在均是自己的前辈，这就好比井原正巳也会在轮回转世后给小野伸二当小弟的一天。可以想象，这样的球员"复活"在现实中根本不可能存在，就算再焕发了第二、三春，年龄依旧是球员最大的杀手和无法更改的，这便是现实与游戏设定间的差异，一个在游戏中不得不存在但于现实中却又不可能存在的差异。倘若现实中也能如此复活的话，相信大家也都能不必再为忧郁王子巴乔的退役而感伤了。



↑纵然是巴乔复出，面对如此夸张的足球必杀技也只能徒呼奈何。

RPG的惯病 偷窃、抢掠和杀孽

在开篇文举的小例子中我们也提到了这个在此被称为惯病的RPG通症，不知从什么时候开始，也不知是谁教的，相信每位玩家们在拿到一款RPG游戏时，关心得最多的还是道具和宝物吧，这也是在游戏世界中最现实和令人最感兴趣的东东，并且也是赖以生存的根本。所以当我们扮演着游戏中的勇者或者英雄之类的人物在自由行动的时间每到一个陌生的地点时，势必要拿出创建全国卫生城市般的清洁意识不放过每一个角落地搜索，发现有东西不管是好是坏都先收起来，自己的包袱里实在装不下那么多就扔掉些不重要的，当然拣到银两是最好的，没人会嫌钱多的。不过试想想要是在现实生活中谁这样地在大街上搜来找去的，别人一定会以为其是拣垃圾的……，不过这也算是斯文的了，按照RPG游戏通则，一般的民宅是允许主角任意进出和翻箱倒柜的，见到值钱或有用的东东直接拿走便是，旁人或者是屋主也会熟视无睹……，现实中有这样的勇者或英雄么……，至少在金庸大师的若干经典小说里都没有如此的壮士，甚至连反面人物也都不会如此明偷暗抢吧，所以说这便是游戏决定设定，为了提高游戏的可玩性和配合角色冒险的要素，从一开始最初的RPG就决定了RPG的世界中的无偷掠法则，只要有办法得到，哪怕是偷窃整个游戏世界的物品都将能属于您--游戏的主角，看来在这个世界，确实能达到"天下无贼"的理想境界，因为这里根本就没有贼的定义。其实要说起众多的游戏中不符合常规的设定，此RPG的无责任搜索也是被誉为最经典最让人经常挂在嘴边的一条。记得多年前大家流行畅谈探讨关于游戏中毒症的时候，也曾将此条列为RPG中毒表现的经典症状之一，人们总会乐道于但凡RPG游戏深度中毒者，其在现实中总会有意无意地继承自己在游戏世界中的习惯，到了新的地点或朋友家里便自觉地搜索起来了……，其实谁都明白，这只是个调侃的笑谈，但若真有染上此毒者，还望多多控制一下自己，若因此而被人群殴那可就太不划算了。

GBA上的RPG游戏较多，但不管是哪款游戏，其类型就决定了最基本的模式是一致的--角色在游戏冒险的同时必须通过游戏进程中阶梯式的难易度逐渐成长，而这个成长的方式在几乎全部的RPG中都采用通过战斗来升级以达到锻炼角色提高能力和素质的目的。可以说大部分的RPG游戏几乎有70%的时间都花费在战斗之中，而这里的战斗又至少应该有几乎70%是消耗在常规战斗中，在常规战斗中积累能力再去挑战各种程度的Boss。而也正是因为这样便引出3个关于设定与现实稍有不符的问题，但同时也正是因为游戏的模式而决定了其不得不选择这样不符的设定。

首先还是战斗，尽管大家都很厌烦那样无味、难缠和重复的常规战斗，但有时为了使自己达到理想的级别或者为了其他什么目的，还得主动地去寻觅倒霉的对手，找到他们然后三下五除二将其消灭掉，且不论游戏世界中为什么会寻之不尽、杀之不绝的对手，单从游戏主角战斗欲望如此强烈一点来说，相信放在现实中不少人都会疑问和纳闷，有这样邪恶的杀欲如此之重的勇者或英雄嘛？小说中的英雄成长之路都是通过自身的锻炼，但到了游戏之中的英雄却必须要踩着众多敌人的尸体来前进，郭靖从一无名之辈的傻小子成长为华山绝顶的一代大侠也未见杀掉多少人，就算游戏中英雄们打倒的都是邪恶的怪物们，但毕竟怪物也是有生命的啊，要是真有唐僧的话恐怕他会在您耳边不停地唠叨"放下屠刀、立地成佛"之类的陈词老调吧。不过站在游戏制作人的立场细想一下，选择将主角变为杀生大狂魔也是无奈之举，因为也没有更好的办法来通过武力以外的方式解决，总不能不停地玩练功之类的Mini游戏吧，所以在RPG的世界中也就有此默认的杀生无罪、非但不偿命还长经验值的暴力法则。

接着第二点，还是战斗，不同的刚才是主动杀生，这里便是早期RPG中较为常见的被动战斗。早期的RPG都采用Map上的随机战斗，每经过一段路程便会遭遇敌人而强行进入战斗，一些遭遇率低的游戏还好说，但有些遭遇率较高的游戏不但让玩家觉得特累特费事，而且还更费解，且不说怎么会有那么多一波又一波的敌人，作为游戏世界中的主角，再怎么也都算有一定能力的大英雄了，为什么连敌人的接近都没有一点提前遇知的能力呢，这样的被动战斗与中埋伏有什么区别呢，现实中就算再厉害的英雄们也招架不住如此多一波又一波人海战术的战斗吧。作为主角没有警觉能力和躲避能力，这是严重不符合常规的，我惹不起总躲得起吧，为什么偏偏只能够在战斗开始后才能选择成功率并不算太高的逃跑呢，既然逃跑也算躲，那为什么不能提前躲呢，所以很多的战斗和杀孽都是被逼于无奈而发生的，面对敌人们的步步相逼，宅心仁厚的英雄们也会忍无可忍毋需再忍地该出手时就出手，英雄好汉都是被逼出来的。于是这样的广泛疑问同时也是众多RPG玩家们的抱怨渐渐地被游戏制作方们所注意到，毕竟游戏是要去享受的而不是去疲于应付的，所以此后的大多数RPG都在遇敌方面作了改进，基本上由随机被动遭遇而改为敌人在Map上的可视性，在当前视界内能看到所有的敌人，尽管在接近他们时其会主动靠近过来触发战斗，但基本上都能够通过自己的移动来躲避他们，而自己可以根据实际的当前需要来选择对手战斗，如此这样玩家们也拥有了较高的主动性，也将游戏的设定向现实拉近

谈进德	最近才发现，身边的朋友以一天而增加N个，不可否认，全是《掌机迷》的功劳。
读者资料	19岁，男，545005，广西柳州乐群路南一巷50号，兴趣：电玩、动漫、日语

了一点点。

那么这第三点，依然和战斗有关，只不过不是战斗的本身，而是战斗的对象和结果。我们还是先从游戏中的金钱说起吧，几乎所有的RPG中都有货币的存在，这是一个基本的物质要素，不像现实中经常会出现因一文钱而难死英雄而不得不选择去做店小二或其他苦力来打工挣饭钱的尴尬场面，游戏中似乎金钱并不怎么缺少，卖掉搜刮到的道具之类家当是一个手段，但最主要的办法还是去寻找敌人并击败之，在胜后获得升级所需经验值的同时也能得到金钱或道具，并且有的金钱数目还不少。似乎RPG中的主角们从来就不通过正常的劳动来积累财富（当然一些有着可以接受特殊任务，在完成后获得报酬设定的RPG除外），反而都是通过这样残酷也可以说是无耻的强盗手段来获得，让人不得不心寒，这在现实中又算什么呢，够得上强盗和土匪的标准了吧，此便是RPG世界中抢掠无罪的法则吧。不过这个问题也被制作方们后来所认识到，所以近年的部分RPG游戏中都加入了去接受和完成与游戏进程主线无关的任务的打工要素，通过完成委托的要素来获得金钱或物品，这让游戏设定中强抢的无奈得以一定程度的解决。那么紧接着再说战斗的对象，似乎80％的RPG中战斗的对象敌人都是怪物或灵兽之类，打倒他们获得经验值那是自然，但获得金钱的话……，就又有点费解了，这怪物怎么可能会带着钱在身上呢？难以想象自己在荒郊野外所猎杀的一只怪物其身上居然还带着人民币？！但RPG的世界中不管是天上飞的、地上走的、水里游的，似乎它们都挺有款的，就带着现金等着英雄们打倒自己来拿走，那么我们就称之为RPG中的此地有银三百两吧，不过话说回来，打怪物要是都挣不到钱的话，那么主角们在游戏中可就真寒酸了啊。

通过以上，特别是围绕着RPG游戏中的物品和战斗所展开的设定质疑，让我们无奈地总结出游戏中的勇者或英雄若是放到现实世界中，他们不是窃贼、强盗那便也是杀人不眨眼的恶魔，但这样的反差，当我们沉浸于游戏中时却往往是意识不到的，毕竟游戏就是游戏，有时太过于真实那便不是游戏了，而且RPG的世界观和模式也决定了这样的设定的必然和无奈，尽管游戏制作者们都在一点点地修正，但传统RPG的潜意识观念根深蒂固，只要有RPG存在的一天，这些反现实常规的设定恐怕也将作为其惯病一直留存到底。

历史的扭曲　错乱、改写与颠覆！

也许GBA上的历史游戏并不算多，但历史游戏的特殊性质决定了一个至今都依存未变的特点：历史游戏不等同于历史，照搬历史的游戏也不是成功的游戏。所以正是这样才使得这类游戏的设定与现实有着更耐人寻味的差异。

细细数来，GBA的阵营中除了初期的拿破伦、信长系列和三国志，倒真还没什么了，不过之所以这里拿出来说，还是看在2005年1月底光荣公司送来的两款新春贺礼——三国志英杰传、孔明传的薄面上。所以我们重点要探讨的也是关于这三款移植于PC的三国系列，相比于与真实历史出入较大的拿破伦和信长系列，来挑这个还算有点接近历史的三国的刺，感觉还更有味道。

GBA中期的这款三国志，以PC的三国4为基础略作了些改进而制作的，但无论怎样对于一款扮演君主的战略模拟SLG，在根本性质上就决定这个游戏就是在改编历史，这便是与现实的最大不符。但对于这类游戏去故意谈历史，似乎有点吹毛求庇了，所以其系统才是我们要去讨论的。而这最集中的问题还是在于游戏中的武将们身上，俗话说千军易得、一将难求，作为游戏中能影响天下局势的武将们自然是各国君主们争相抢夺的对象啦，所以玩家或电脑所扮演的君主都会不时地去笼络一些他国忠诚度低的武将，这于是便涉及到一个问题，那便是尽管有忠诚度的制约，但并不是所有武将都是任何人能够得到的，毕竟作为现实中来讲，各种错综复杂的关系都牵涉到很多实际的问题，虽然金钱可以收买人心，但这也不是万能的，好比关张二人不可能侍奉刘备之外的任何人这样的情况，这在过去都已是老生常谈的话题了，尽管PC上后面的系列都作了一定程度的修正，但本作中依然可能出现关张领着大军来取玄德人头的超反常场面。另外对于忠诚度的限定似乎是此类游戏所有的弊病，给了钱封了官数值便可上升，且总是在达到标准的100满值后便可高枕无忧了，但现实中其实有的人骨子里会反就算给他的好处再多但他的素质和人品决定了其要反的话终究还是会反，而有的感恩戴德的人就算你一毛不拔只要具有足够的人格魅力其也会誓死追随。诚然，说到这些太过于现实化的情况在游戏中的实现必定都还是有难度的，所以正因为这样的种种，才会出现有别于历史的武将的错乱归属。再说到行军打仗的话，似乎又太注重整体兵力的因素，武将和谋士的个人能力却完全难以体现，比如以经典的一夫当关万夫莫开或是千军中取上将首级这样的个人英雄主义来退敌的场面根本就无法实现，就更别说空城计之类的高深计谋和有名的战役了。所以要是想以少胜多的话，在本作中就显得相当吃力甚至是不可能，体现不出大将的特长，这也就决定了其根本不符合古代战争的现实特点。



要说到三国志英杰传、孔明传，对于年长的朋友们来说相

喻张超	期盼了N个春夏秋冬，终于盼来了GBA上的三国《孔明传》。
读者资料	17岁，男，200333，上海市普陀区真如西村97号503室，兴趣：游戏、音乐

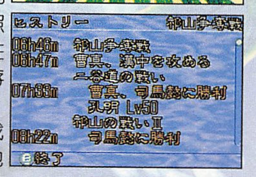


信再熟悉不过了，在十年前那个三国热潮处于顶峰的年代，英杰传几乎一度成为三国游戏和光荣公司的名片，以S·RPG形式制作的历史游戏，在大方向上显得要比经营模拟类的同题材游戏显得更接近于历史，因为剧情而限制了自由度，但同时也不必为手下大将的忠诚度所担心也不必担忧没有良将投于帐下，一切都是预先顺着历史的轨迹安排好，甚至连一些经典的战役也能重现，这比先前的三国志更接近于现实历史，所不足的还是与经营模拟类相比形成鲜明反差。过于夸大了武将的个人英雄主义，谋士的作用得以表现甚至是可怕，而对于本应是作战基础的士兵作用，却未得以体现，这样的设定也显然不符现实，毕竟历史告诉我们纵有良将，但无一兵一卒，也只能是英雄空叹巧妇难为无米之炊，不过鉴于S·RPG的游戏类型和其模式的制约，这也是符合游戏本身的特点，尽管不符现实但却能增强游戏的乐趣。

虽说英杰传的主要路线被固定而保证了历史不会出现太大偏差，但这实际也只是整个游戏的前半部分，因为既然是以刘备为主角的游戏那便决定了匡复汉室的最终胜利，这显然改写了原本的历史，再加上还有可以让关、张不死的办法，这也就更使游戏后期变为制作人的完全YY，尽管也不符现实，但却相当迎合和讨好玩家，因为褒刘贬曹的观念在绝大多数中国人心里早已根深蒂固。也许是想更进一步追求历史，到了英杰传续作的孔明传在剧本上就更为严谨了，并且还安排了刘关张必死的情节(其实还是可以令其不死，只是条件相对前作复杂得多)，尽管遗憾，但还是觉得这是个进步。但诸葛亮毕竟也是位略带些悲情的人物，既然续作换其为主角则出师未捷身先死的遗憾不会出现，在游戏的后期，历史依然会改变，出色地完成先帝的遗愿，若仅是如此，那便还能接受，但制作人在本作中变本加厉地脱离现实的YY设定却让人大跌眼镜——孔明自立为王、对庸主刘禅反戈一击最后自己一统天下，这、这分明就是在颠覆历史嘛。



不过毕竟在历史游戏的制作上往往都会面对这样的是遵照现实的历史还是牺牲一定的历史来追求游戏性的设定的取舍，把握到位了，那游戏便是成功的，我们也并非是强求一切都须依照现实的，偶尔出界反而还能获得更佳的效果，对于此，下面我们要说的另一个系列及其设定便是最好的例子。



法庭的出界 丑化、伪装、灵异

谈到GBA上为数不多且最为出色的原创游戏《逆转裁判》，就不得不先提到其制作总监制、被称为逆转之父的巧舟。巧舟是优秀的制作人，甚至其在Capcom可以成为顶替三上的另一标志性人物，作为整个逆转系列的总策划和剧本设计，他的能力是毋庸置疑的，其凭借着逆转裁判3而荣膺2003-2004年第八届CESA的最佳剧本和最佳制作人之颠。但就是在这个被认为是史上剧情最为优秀游戏系列的设定，在细细品位时，抛开极少的剧本漏洞也能发现其中耐人寻味的有违常规的设定。



逆转虽然被定位于法庭冒险游戏，但其作为游戏的性质就决定了基本设定的取向，作为略带诙谐搞笑气氛的游戏要与本应严肃紧张的法庭结合起来，那么牺牲的必然将是游戏设定的本身。若偏向于真实法庭，势必降低游戏性而使游戏本身变得索然无味，这也是为什么Capcom的逆转能成功，而D3 Publisher的《The 裁判》无人问津的区别之所在；同样的，若太过于注重游戏性而忽略法庭，那么所谓的逆转裁判与法庭冒险也就成了标准的挂羊头卖狗肉的幌子，这显然是无法得到认同的。于是机智的巧舟正如其名般巧妙地在游戏设定上苦心斟酌，以通过设定的变通来达到调节法庭与游戏性的天平，因此，我们可以说逆转的一些非常规性的或者是令人费解的设定，并非是设计的漏洞或疏忽，而是制作方故意而为之的，逆转的成功，恰恰也是以此为基本的。

焦点和关键既然都在法庭，那么我们所谓的非常规的设定基本上也都集中于此，换句话说，那便是源自于法庭，但却并不完全与现实法庭情况相符。就拿被认为是最优秀的《逆转裁判3》来说吧，抛开中日法庭的差异暂且不论，相信大家在第一章"最初的逆转"中体验最深的还是对于法官大人的印象吧，本该是严肃的主裁却在庭审过程中嬉皮笑脸甚至还一度被千奈美的美色所诱惑，

袁野	《圣魔光石》N周目热血进行中，越玩越觉经典，已不可释手矣。
读者资料	21岁，男，300384，天津城市建设学院04级热能工程系电气4班，兴趣：足球、游戏、看《PG》



这在现实中是难以想象的，这样的人能做法官，恐怕也只是在游戏中，也难怪在逆转2和本作第五章中的狩魔检察官动辄就会拿出鞭子来教训这个不大本份的法官，乃至之后的后藤(神乃木)也会经常对其表示无视的态度，其实也正是以此来塑造法官形象而活跃了整个法庭的气氛，达到紧中有弛的效果，将本应是法庭主体人物的法官小人物化，甚至是丑化，从而突出律师的主体地位。

接着便是第三章"逆转的食谱"中经典的一幕被后来众玩家称之为逆转史上最白痴的设定——开篇伪装并冒充成步堂出庭的关西人也即案件最后的真凶芝九藏虎之助。就算长相再接近，冒充知名的"大律师"成步堂出庭辩护，而且依靠的还是个假造的纸制律师徽章，这本身就是滑天下之大稽。且不论其身型和面貌与成步堂有一定的差异，仅是那标志性的让很多人头疼的关西腔，想在事关重大的杀人案件的庭审中冒充他人出庭，这在现实中应该几乎都不可能吧，就算依照游戏设定法警和法官都是白痴级人物，没有如现实中那样进行严格的身份验证，那么陪审团呢？以及那位关心被告的系锯刑事呢？他们会分辨不出真伪？就算他们都一并瞎眼了，那么被告须须木真子呢，她会不认得自己的辩护律师那位当年还曾于法庭上救过自己的成步堂？仅靠一纸制徽章就瞒天过海，巧舟在此的设定可谓兵出险招，尽管衬托出了情节，但脱离现实夸张得太过于明显而受到了一定程度上的非议。

要是前面几点还算基本上能接受，那么第五章"华丽大逆转"的后阶段法庭就完全夸张脱离现实，甚至将游戏氛围提升到法庭外的科幻灵异的地步了。真凶之一是死去的千奈美，作为鬼魂的她却是被灵媒降灵混到法院上来出庭作证，一度无计可施的成步堂也曾借助于出动恩师千寻的亡灵。一时间法庭的对决已不在辩护律师与检察官之间，而是往生者之间的魂斗，这发生在现实中的话，恐怕场面混乱惊恐早就难以控制了。不同于第三章的反作用，这里离谱的设定反而将剧情带入一个前所未有、引人入胜的大高潮，将整个系列的主线终结于此，可谓华丽。

故而综上，以上3点最主要的反常规设定，其对于游戏的影响正负兼有，但显然是积极性大于消极性，而其他诸如后藤的咖啡杯、狩魔的鞭子，同样如此。也正是这些非常规的要素将枯燥严肃的法庭变得活跃甚至是充满乐趣，所以巧舟这样的设定是成功的。

竞速的强感　无敌

要说到赛车类的竞速，尽管此类游戏设定较为简单，乍眼一看似乎没什么不符合现实的缺憾，但其实这里也是由于类似先前谈到的RPG那样，这类游戏从初开始就形成了一个潜意识里的其本身有违于现实的设定，但由于根深蒂固的习惯性认同，所以渐渐地也就不为大家所在意，要是前文提到的种种设定都基本是在于意识上相悖的话，那么这个被忽略的非常规的设定反而还是违反各项最基本的物理定律和法则。

在赛道竞速时，除了在速度上超越对手外，另一个敌人便是路障，在几乎所有的赛车游戏中当自己不慎撞上路障时，几乎千篇一律地都最多是减减速啊或者下来之类，最坏的结果也无非是被对手超越而在排位上落后，对于赛车本身的物理性质来说，是处于绝对"无敌"状态的。那么现实中呢，君不见每年的F1或越野拉力赛都会因为赛道上的事故而造成车手丧生，其中还不乏一些优秀的名选手，一但发生撞车，车体损坏而赛车选手没有受伤那已是不幸中的万幸了。可惜我们在大多数的赛车竞速游戏中的车体都是坚强无比，非但驾驶员不会受到伤害，车体也会在重新上道后表现得安然无恙，相撞时巨大的冲力似乎未对其造成任何影响，这与现实中的物理定律严重不符，很难想象一部才经历车难的赛车还能高速地奔进。尽管这样的赛车无敌设定保证了游戏中竞速的连续性，但个人以为其实给车体加上一定的耐久度反而更能接近真实性，而且再加入汽油燃料等的限定是否更好些呢，对于GBA上普遍的赛车游戏来说，在这点的表现上都是令人遗憾的，反而是被称为"未来赛车"的《F-Zero》（零式赛车）系列走出了第一步。这个系列中竞速时的赛车各自都有耐久度的限定，尽管遇到有的路障会减少该值，不过其最主要的用处还是体现在车体间的攻击上，一边以上千公里的高速度竞速居然还能一边发动攻击，未来的赛车果然王道，不知道这也算不算脱离现实呢。



综上，不同于开发人员疏忽无意留下的程序BUG，这些乍看起来匪夷所思的设定或是传统所遗留也或是制作人有意而为之，但不可否认的是其对于游戏的作用在总体上都还是积极的，也正是这些设定调节了生板的现实和游戏性之间的平衡，尽管有的甚至还很离谱，但确能以此抓住人们的兴致，使人兴趣盎然。在千余款的GBA游戏中，其实来自于生活但又与现实不符的游戏设定又何止以上这些，如今抛砖在此，还望大家都去多多留意此中的乐趣引玉而来。

业界的三分

预测"中国龙"将有升值空间?

近期国内业界最热门的话题恐怕非神游公司的中国限定版——小神游SP"中国龙"莫属了，虽然据官方的说法从十二月初开始，"中国龙"的踪影已经陆续出现在全国的各个专卖点，由于此版SP原本就属货真价实的限量发行，每个专卖点能配到的货极少，面对国内庞大的需求量，缺货的问题显得更加的突出，以"奇货可居"来形容一点也不夸张。据传言，"中国龙"实际产量甚至可能比公布的还要少，甚至上海、北京这样的特大型城市也只有不到300台的配货，并且出售场所的选择也异常严格——目前，"中国龙"仅在少数指定形象售点有售，绝大部分游戏专卖店都无法拿到货，——即使能拿到货，也往往在上柜数小时内便告售罄。

点评：很显然地，神游公司实际上是将"中国龙"定位为一件品牌形象品，而不是一件常规产品，很难免地就会招致许多玩家的乘兴而去，败兴而归。而且随着时间的推移，"中国龙"的后继补货的难度也将越来越大，所以，转生奉劝有意购买又恰好身边有货的玩家，当出手则出手——到了奇货可居的时候，说不定还有升值空间哦！

传言 GBA2及"革命"规格泄露?

近日国外任天堂专题站N-Sider爆出猛料，据称该站获得了任天堂内部人士的消息，泄露了GBA后续主机以及NGC后续主机"革命"的初步消息。

据N-Sider的报道，GBA的正式后续主机暂定名为"GameBoyEvolution"，这款新掌机将于2006年发售，采用折叠式设计，游戏媒体终于放弃了任天堂惯用的卡带和卡片，采用类似UMD光碟的迷你光盘。这则消息并没有透露GBE的技术细节，不过宣称这款掌机的画面水准将会超过DC。另外该掌机也将具备蓝牙无线通信功能。本作还将向下兼容GBA游戏。长期以来任天堂新主机"革命"的消息一直都很少，也从来没有相关的主机规格报道。这次N-Sider终于得到了该主机的初步规格，据称革命的规格可能有两种，第一种是：采用运行频率为2.7GHz的PowerPCG5处理器、内存为512MB，其中显存为128MB，另采用600MHz运行频率的图形芯片。第二种可能的配置规格为：采用1.8GHz运行频率的IBMG5 PowerPC处理器两个，采用256MB的DDR主内存，对应7.1声道。采用128MB的GDDR3显存。图形处理器采用ATI开发的500MHz图形芯片。无论采用哪一种配置，"革命"都会拥有15GB的硬盘，采用蓝光光碟，可以向下兼容DVD。

点评：虽然这则消息没有得到任天堂方面的确定，不过之前任天堂曾经透露GBA2可能将会在2006年上市，并且之前也有报道说任天堂注册了GBE的商标，看来这则消息还是有一定可靠性的。

问题 首批PSP存在严重质量问题?

PSP发售不久，关于它的坊间传言立刻四处风起，虽然国内仍有少数玩家跃跃欲试，不过据各方面收集的消息显示，目前索尼方面的PSP生产线非常紧张，并且由于赶工可能会出现各种质量问题。如今看来，首批PSP确实存在多种多样的质量问题。根据日本各地的报道，首批PSP主要有以下几个问题，大家如要购买，不妨多多留意一下下面几个方面：

- 坏点。这可以说是所有采用液晶屏幕的掌上设备最经常碰到的质量问题了，根据日本方面报道，首批PSP每三部中就有一部出现坏点。
- UMD光驱坏损，或者光驱盖无法完全关闭，运行游戏时出现UMD碟无故弹出的情况。
- 类比摇杆无法使用，甚至会脱落。PSP的滑钮式类比摇杆设计可谓一绝，可惜还有需要改善的地方。
- 屏幕内部存在气泡。
- 屏幕内部有很多灰尘。
- 记忆棒的插槽盖经常无故弹出，且容易断裂。

据网易的消息，目前索尼方面并未就以上问题做出答复，由于目前工厂方面生产能力严重不足，并且各零售店已经全部缺货，因此即便

高苏	NDS是我的最爱，掌机世界是我的地带。QQ 124204732
读者资料	17岁，男，072750，河北涿州中学06-18班；兴趣：NDS、NGC、PC-GAME、CD

出现必须要更换主机的严重质量问题目前也不大可能得到解决。附带一提，索尼方面将于12月22日提供第二批PSP出货，希望届时能够对产品质量问题做出解决。

传言 迪斯尼游戏惊现脏话

据国外媒体报道，一名七岁大的小女孩在她的GBA游戏《Disney Monsters》中发现了“f*** off and die”的字样，该女孩的的父亲马克正在不爽中。因为这款游戏是他送给女儿的圣诞礼物。不过，接下来该媒体又报道马克买的是一个盗版，这些话是出现在盗版所附加的片头中的，与迪斯尼无关。而迪斯尼目前也没有就此事发表言论。

点评：也不知道是现在的游戏制作商不厚道还是玩家不厚道，刚刚爆出了PSP按键设计天然缺陷和NDS《瓦里奥制造》存在毛病的消息，一转眼，迪斯尼的麻烦又来了。

传言 NDS被破解已有证据?

又是网上的传言！首个DUMP NDS游戏的DarkFader近日放出了一段视频，视频中显示了他如何修改rom并将rom传导GBA卡带上并在NDS上运行的画面。转生下载看了一下，画面中出现了F2A烧录器，NDS，呵呵，还有一台宏基电脑，不过DarkFader倒是没有出现。该视频很多网站都提供下载。

点评：自从两大新主机推出后，虽然咱们嘴上不说，其实对其“大地商人”动向的关注恐怕一刻都没有停止过吧。这次又是网上流传的视频，信不信由您！不过，转生还是不建议大家寄希望于此。

建议 使用PSP的20条“军规”

对于PSP这种娇气又昂贵的东西，保养就成了一项艰巨又重要的内容，据来自网易的消息，有国内资深玩家特总结出使用PSP的20条“军规”，有PSP的玩家不妨看看，暂时持币观望者也不妨先温习一下。

一、如果要关电源，要把电源键往上多推一会。
二、玩网络游戏要把左下角的网络开关推上去。
三、最好不要让除保护膜以外的东西接触到屏幕，太容易脏了，镜子无色，还不容易分辨，PSP是黑的，特别明显。购买时最好能够跟商家索要保护膜。
四、刚买时就有至少一半的电量，足够试机用的。
五、有可能最好要DEMODISK，虽然玩不了，但是画面极精彩。
六、电池装上就拿不出来，想多配电池的请三思。装电池盖时，放好后，按着后面往前轻推就合上了。
七、USB用普通的小口连线就可以，PSP要调到公文包里面的USB连接功能，否则电脑不认。
八、没有MSD，有的游戏会很吵人。
九、在有电源的地方，推荐接电源线玩，110V和220V通用。
十、MSD盖是往上扣的，和电池盖的平拉不一样。
十一、《山脊赛车》不妨入手，甩尾入弯极爽。5分钟一局适合在车上用，不容易坐过站。
十二、没有开机画面，有选项可以恢复到出厂设置状态，现在还无所谓，以后要到信得过的商家买。盒子上有日本商家盖的保修印，上面有售出日，盒上的编号和机器上的一样，可以确认一下。
十三、耳机效果不错，《山脊赛车》的车从旁边跑过时可以清楚的听出来。
十四、没有“皮套”，是个泡沫材料的，不知当初是谁造谣是皮套。普通版最好自己做一个，因为前面已经说到了，PSP跟吸尘器一样。
十五、坏点问题还是有的，但玩赛车一类游戏时，坏点再多你也看不出来，所以要看坏点要拿其他游戏来试。
十六，有网络升级功能，有可能以后功能越来越多，而且不用花钱。
十七、挂绳不是给你拎着用的，可是为了把PSP从套子里拽出来用的，那个套子的确是“挺紧的”。
十八、耳机线很长，推荐使用耳机。
十九、MSD和光盘，都是有标签那一侧向外，虽然反过来插不进去，但是也不推荐反插。
二十、普通版数量极少，目测只有豪华版的10分之一左右，所以不推荐一定要等普通版。但是豪华版价格又贵，还是看您了。

伏笔?GBA游戏开启NDS游戏隐藏要素?

根据日本网站报道，当在NDS运行《牧场物语DS》时，插入GBA版《牧场物语-矿石镇的伙伴》，将可解锁很多隐藏要素和物品。另据报道，之前由世嘉制作的《愿为你而死》在游戏中插入世嘉的GBA游戏卡带如SONIC时也会有同样的效果。

点评：真不知道该说厂商们头脑灵活还是该说这是最大限度榨取游戏“剩余价值”，反正对于粉丝级的玩家们来说，即使明知道是骗钱把戏的又一变种，还是会一边大骂着一边从兜里掏钱的。

文/转生之炎　责编/娜卡

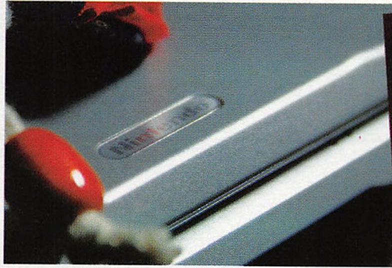
林威	虽然你我相隔两地，但《PG》把我们彼此的距离拉近。
读者资料	16岁，男，524005，广东省湛江市霞山区海滨二路十八号；兴趣：足球、上网、看《PG》



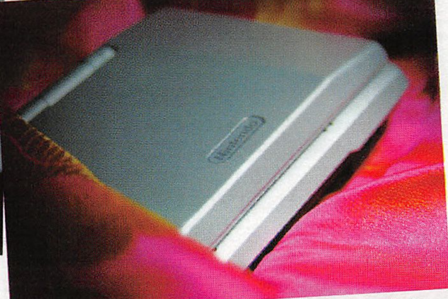




文、图片提供／米猫　责编／雪人



↑沧海月明珠有泪，蓝田日暖玉生烟。

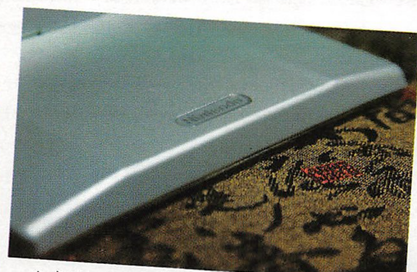


↑似花还似非花，也无人惜从教堕。

玩家美学



↑LOVE，是她随手扔的玩具，散了一地从不整理。



↑春花秋月何时了，往事知多少。



↑锦瑟无端五十弦，一弦一柱思华年。

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！



责编/雪人

如果你是一个既喜爱GBA游戏又痴迷于经典大作《勇者斗恶龙》（以下简称《DQ》）的玩家的话，那么相信你心中一定会有一个很大的遗憾，那就是：截至目前为止，让人百玩不厌的《DQ》系列的正统作品始终没能出现在GBA这个给万千玩家带来快乐的游戏平台上。不过，也许是ENIX为了满足一下系列FANS的强烈要求，所以就推出了几作外传，而其中与系列正统作品关系最紧密的则非《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》莫属。



这款发售于2003年3月29日的游戏是一款怪兽养成RPG，其主人公是正统作品第七代中的角色——基法。游戏讲述的是10岁的淘气小王子基法为躲避父亲的责罚而巧遇神仙，并被召唤到另一块大陆去拯救世界的故事。这个剧情设定让人觉得比较老套，而且剧情本身也不是很长，由于游戏将重点放在了怪物的育成上，所以我们也无需太过挑剔。

游戏在行进和战斗中使用了马车系统，玩家可拥有三辆马车，每辆马车上最多可承载一只护卫怪兽和三名同伴。游戏很真实地设定了马车的载重量，护卫怪兽和同伴的体重不能超过马车的载重量。这就使得如何搭配怪兽与同伴成为了一项研究课题。

由于战斗时玩家要依靠怪物来战斗，而同车的同伴则只能起到辅助作用，所以，怪物的能力在冒险过程中就是至关重要的了。提升怪物能力的方法除了传统的杀敌练级外，还有一种叫作"转身"的方法。所谓"转身"，也就是用一个怪物加上两颗怪物之心来合成一个新的怪物。游戏中的每种怪物都有其成长极限，等级越高的怪物成长



的极限数值就越大，为了让怪物能够不断成长并最终达到最大极限，就必须不断通过"转身"来提高怪物的等级。此外，怪物还可以通过"转身"学习到新的技能。游戏中一共有多达200种的妖怪，每种妖怪又有自己独特的能力，玩家可以将手中的六个怪物"转身"来学习这些技能，不过每个怪物最多只能同时拥有六种技能，如何取舍搭配也需要动些脑筋。



除了用怪兽作为作战主力外，马车上的同伴也能起到一些辅助的作用。这些同伴拥有各种不同的职业，每种职业都拥有不同的能力，例如战士可以用斧头攻击敌人，僧侣可以为护卫怪兽恢复体力，盗贼则能够偷取敌人的物品。这些同伴散居在世界各地，玩家可以在冒险途中找到他们，到了后期还可以调整队伍中的同伴，这样一来，整个游戏竟然多多少少有了一点类似《火炎纹章》的感觉。

除了以上的几大特色外，游戏中还引进了类似于《特鲁内克大冒险》系列中的食物系统，即马车队行进时要消耗食物，当食物耗光时则成员的体力开始下降。这项设定为游戏增加了不少难度，却使游戏更加符合《DQ》系列的惯有高难度风格。另外游戏中的营地系统也为游戏增加了不少特色。

从某种角度来说，本作应该算是继《口袋妖怪》一炮走红之后的一款仿制品，但是由于游戏中的人物和怪兽大多都是从《DQ》系列中取材而成，所以在当时还是吸引了很多的《DQ》FANS和怪兽迷。从这一点看，本作在商业上无疑是非常成功的。而从玩家的角度看来，能够在一款游戏中同时享受《勇者斗恶龙》、《口袋妖怪》、《火炎纹章》和《特鲁内克大冒险》的乐趣自然也是一件好事了。所以，本作的确可说是一款厂商与玩家双赢的大作。



王晗	《PG》不入忧亦忧，SP未中愁更愁，此次无我不得愿，惟等来回在争雄。
读者资料	15岁，男，071051，河北省保定市新市区列电子弟中学55班，兴趣：掌机游戏、阅读

可以携带的乐趣，前所未有的成功，尽在

携带的成功

奠基人 横井军平

Vol.02



↑GB之父——横井军平

若要追溯携带的成功，我们不得不提到一个几乎影响了任天堂命运并带有传奇色彩的关键人物——横井军平。其作为GameBoy的奠基人，要介绍他还真不知该从何说起，他拥有的头衔和光环实在是太多了，尽管命运的结局对于他来说略带一丝悲情色彩，但无论怎样也抹不去他在历史上的痕迹，作为任氏掌机帝国的开创者，之后掌机的进化，以及如今掌机所获得的成功都离不开他，也是值得我们回忆的。

被尊誉为GB之父、任天堂技术三杰之一的横井军平1941年生于京都府，擅长于机械制作的他1965年毕业于京都同志社大学工学部的电器工学科，并于同年正式加入了当时的花札制作公司任天堂，在扑克和花札生产线上担任机械维护。因为工作很轻松，于是他便在闲暇之余利用各种零配件制作起玩具来，这正好被当时的任天堂社长山内溥所注意，从此横井便被提拔并委以重任。而横井也并没有辜负山内的信任，之间任天堂多项标志性的并在后来被认为是伟大的创造物都直接出自于其手，如Ultra Hand、Ultra Machine、Love Test、光线枪、Game&Watch、十字键和Game Boy，所以甚至可以很负责任地说如果没有横井，也就不会有今天的任天堂，就更别提后来风行全球的GB，若是没有其当时突然的灵感闪现，现在所谓携带的成功也就显然不会存在了。他的心血当然还有后来在技术上成功但却在市场上失败了的Virtual Boy，也正是因为VB的失败横井于96年8月引咎辞职，并于同年11月自立为门创办了Koto会社，潜心专研于新主机WS和相应软件的研发，与以此来终结自己曾经亲手创造的GB，但无奈出师未捷身先死，次年10月4日他因遭遇车祸而与世长别，享年56岁。之后其Koto余部与BANDAI一同发表了WS这部横井一生最后带有无限遗憾和悲凉的杰作，尽管VB与WS的失败为其一生画上了句号，但不可否认的是这两部在技术上拥有着革命优势的作品确实是大大地推动了掌机进化的步伐。



↑初期任天堂和早年的横井所专注的花札"大统领"。

我们可以毫不夸张的说，携带的成功就是横井的成功，且不谈初期的Game&Watch是如何风靡一时，大胆地打破一机一卡的制约，将可更换游戏软件的理念引入到更具水准的GB上，也许这是横井思维上的一小步，但却是掌机史上的一大步。1989年GB的出现，对于当时处于FC末年而SFC还未顺利接班的青黄不接的任天堂来说，更是一支鼓舞士气的强心剂。早在Game&Watch时期，横井一直追求的理念就是创造轻松随意的游戏方式，现在终于能够依靠自己苦心专研出的GB来更完美地诠释了。所谓轻松随意的游戏方式，不仅要保证游戏的乐趣，且还要更加体现出便携的优势，即易携带、耗电少、能够随时随地的游戏，而这些恰好都是当时GB赖以称霸的最炫耀的资本，也是其后来轻松击败世嘉GG的强力武器，当然，丰富且庞大的软件群和低廉的价格也是其中的关键要素之一。



↑携带的成功，源于GB。

得益于GB的成功，横井也登上了个人事业的顶峰，如日中天的他也开始酝酿着新的创造，因为他明白就算没有新的掌机对手仅凭GB其实很孱弱的机能是绝对经不起未来玩家口味的考验，而事实也证明了自从1993年SFC正式登场开始，以及世嘉和Sony的一些相关次世代主机开发情报的透露，GB已经开始无法适应全面升级的游戏市场，而当年的数据也告诉他GB领衔的掌机市场正在急剧下滑和萎缩，华丽的家用机战场正在扩充，因此新的掌机改革势在必行。

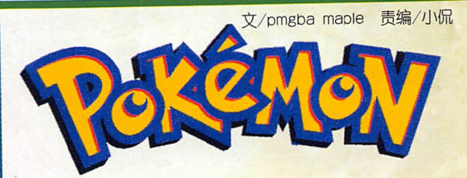
文/逆转ACE：nakazawa　责编/小侃

文/pmgba maple　责编/小倪

再现「口袋妖怪」的传奇历史

口袋传

连载·第五回 Pokemon译名的由来



“只要努力，Pokemon会成为30年不消失的形象产品”
——Pokemon制作组 石原恒和 语

在近年Google统计的年度搜索排行榜中，关键词“Pokemon”频频出现，几年来从未被挤下分类排行榜的前三名。2004年刚刚结束的Goole年度搜索排行榜中，“Pokemon”依旧表现出了它稳定的优势，高居十大电视节目排行榜与十大卡通图片排行榜的第二位。

/[illegible]/，/[illegible]/，/[illegible]/（斜线里使用的是Kingsoft Phonetic Plain音标字体），不论如何发音，这个单词在玩家心目中的地位不会有丝毫改变。关于Pokemon各语言版本名字的历史，大家知道多少呢？

Pokemon的日文为“ポケモン（po-ke-mo-n）”，全称“ポケットモンスター（po-ke-to-mo-n-su-ta）”，来自“ポケット（口袋）”与“モンスター（妖怪）”，取意“可以放在口袋里的怪兽”。“モンスター”用以指各类妖怪、想象的动物等。在Pokemon的世界中，可爱、漂亮、威武、冷酷的角色应有尽有，从这个名字里，我们可以感受到Pokemon的“小巧”与“袖珍”，当然，对于Pokemon有了解的观众都知道，这是指它们在精灵球（PokeBall）的状态而言的，要是直接装进衣服或背包的话，对于鲸鱼王、卡比兽之类，这口袋得有多悲壮呀。

实际上，在日文中，“ポケット”与“モンスター”是两个外来词，即英文“Pocket（口袋）”与“Monster（怪物）”的音译，所以“Pocket Monster”就顺理成章地成为了ポケモン的英文名。翻开字典，我们可以看到“Pocket book（袖珍笔记本）”、“Pocket money（零用钱）”、“Pocket knife（小折刀）”等词组，在这些词组里，“Pocket”的本意已渐渐模糊了，如果从这个角度来看待“Pocket Monster”，或许更能让你理解它的含义。

在ポケモン诞生之前，美国便有过一款游戏“Monsters in my Pocket”，虽然年代较早，毕竟也拥有它自己的商标。如果ポケモン的英文版直接按照“Pocket Monster”翻译的话，无可避免地会出现一些不必要的麻烦，也不利于ポケモン的发展。于是，经过缩减，就成为了具有独立版权的商标、也是我们今天熟知的“POKEMON”。对于任何一个带有“Poke-”前缀的词（如“PokeDex”、“PokeBall”等），玩家们一眼就能认出这个专有名词属于哪个游戏，也能理解它的意思。这对于一个商标来说，是十分难能可贵的。

台湾方面Pokemon最早是由博英社引进。“一款软件的成功与否，可以从它被盗版的程度体现出来”，在中国这个被誉为“工业时代”的盗版市场更是如此。在博英社引进之前，盗版的Pokemon游戏、动画便陆陆续续流入台湾，一时间在媒体上见到的Pokemon译名就层出不穷，单单字面直译便有“《口袋妖怪》”、“《口袋怪物》”、“《口袋怪兽》”等等之多，以TV主角皮卡丘而名为“《皮卡丘》”者有之，以音译“《波奇梦》”者有之，以字面意译“《袋装小精灵》”者有之，良莠不齐。当台湾博英社正式取得Pokemon的代理权后，重新翻译了Pokemon的各类信息，一方面也为了与当时猖獗的盗版区分开，便于媒体上公布将Pokemon的中文译名定为：“《神奇宝贝》”。

同一时期香港无线电台也播出Pokemon的第一部TV，香港方面对于Pokemon的译名是：“《宠物小精灵》”。之后Pokemon的TV也由中国国际电视总公司引入大陆，在北京和上海等市播出，翻译则是沿用台湾的译名“《神奇宝贝》”。由于地区文化的差异，一个地区的观众和玩家或许难以习惯其它地区的译名，所以才会出现同一个Pokemon不同地区不同叫法的情况，这也是其它游戏和动漫所少见的。在今后的记述中，为了配合不同的读者，对于这个名字，尽量使用英文“Pokemon”，需要用到游戏译名的时候，使用比较通用的字面直译“《口袋妖怪》”。



↑各种各样的Pokemon

耀西的万有引力



GBA		
NINTENDO	ACT	64M
2004.12.09	4800日元	1人用

责编/暗凌
文/NW旅团 ssdy、MSGP02A



系统介绍

游戏共分6大关50小关以及两个boss关。

每小关都有一个过关要求，如果仅仅达到要求只能给予银牌，能达到更高的要求就会给予金牌，而没有达到要求过关只能给予对勾的评价。关过后可以转盘选择小游戏，如果是金牌过关有1/2几率玩小游戏，银牌过关有1/4几率玩小游戏，对勾评价过关没有小游戏。每大关只有通过全部关卡并且所得金银牌评价数之和达到要求才能进入下一大关。

小游戏介绍

游戏过程中共有三种小游戏，每次过关得到奖牌就有机会玩小游戏。



●1：接金币

天上会掉下金币，依靠改变引力让金币落在桶中，不要让炸弹也掉进来，注意有时候桶也会因引力改变而运动。



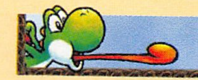
●2：撞锣

左右摇晃，让铁锤撞击两边的锣，在一定时间内达到规定次数就算成功。

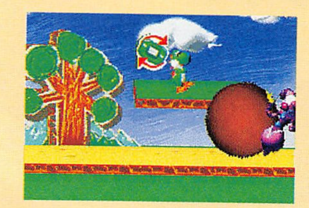


●3：滚炸弹

让炸弹在规定时间内滚进井中，每个井里只能让一个炸弹进去，所以有两个炸弹时要考虑好顺序。



流程攻略



首先是游戏的介绍，晃动gba让石头砸飞小丑，就可以进入真正的游戏了(不砸的话过一段时间石头会自己滚过去)。

第一大关共3小关，得到2个以上奖牌可以去下一关。

1-1：要求吃到3个苹果，吃到所有苹果得到金牌。

这关很简单，为了让大家熟悉操作。

第一面有1个苹果，晃动可以让地毯铺开、卷起。

第二面有2个苹果，要让引力方向改为向右，这样就可以走

陈超	学习、游戏都能得高分，才是作为学生的最大心愿和乐趣。
读者资料	19岁，男，650093，云南昆明理工大学莲华校区学生宿舍8栋C座508，兴趣：踢足球、玩电脑、掌机



上去了，注意上面有一个苹果。

第三面有1个苹果，要利用下面的滑道加速让耀西飞起来吃。

第四面有3个苹果，让球滚动，地毯上会出现音符，可以踩着音符到高处。

1-2：要求吃到3个苹果，吃到所有苹果得到金牌。

第一面有3个苹果，改变引力方向，向上前进，小心躲开太阳球。

第二面有1个苹果，改变引力方向来控制大炮的方向，第二个大炮发射出去后要在空中改变引力方向，使耀西落在上方平台。



第三面有3个苹果。

第四面有2个苹果，要利用滑道加速上去。

1-3：要求吃到3个苹果，吃到所有苹果得到金牌。

第一面有2个苹果，有一个是降落伞携带的，要尽快吃了它，左边还有两滴血可以补。

第二面有2个苹果，第二个在降落伞上。

第三面有2个苹果，用大炮发射上去吃。

第四面有3个苹果，最后一个注意要踩着音符或球吃。

第二大关共6小关，得到4个以上奖牌可以去下一关。

2-1：要求吃到60个金币，吃够70个金币得到金牌。

第一面有6个金币，有一个是飞行敌人带的不要漏了。

第二面有20个金币，这里要左右摇晃让盘中的金币掉出来。



第三面有27个金币，耀西乘坐热气球下落，要控制耀西在下落过程中吃金币。

第四面有20个金币。

2-2：要求吃到3个苹果，吃到所有苹果得到金牌。

第一面有1个苹果，用铁锤撞开石块前进。

第二面有1个苹果，晃动让太阳球滚开让出路。

第三面有1个苹果，苹果在降落伞上，乘坐滑梯前进，稻草人身上可以晃出金币。

第四面有2个苹果，有一个在最上方。

2-3：要求吃到65个金币，吃够85个金币得到金牌。

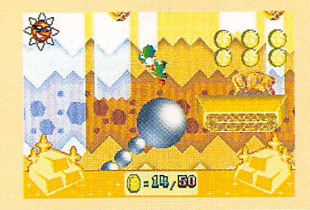
第一面有20个金币，晃动海盗船可以得到上面的金币。

第二面有20个金币，第二个大炮先不要向上发射，不然就回不来了。

第三面有23个金币，要铺开地毯，不断上行，要小心两边墙壁的刺，碰到会直接死亡。

第四面有25个金币，耀西又乘坐热气球下落，不要撞到墙上，途中还有一个太阳球要小心。

2-4：要求吃到50个金币，吃够80个金币得到金牌。



第一面有20个金币，晃动铁锤上去，左右上面各有一个平台有金币。

第二面有14个金币，上升过程中观察金币的位置，下降时改变引力方向使其走自己希望的路线，还要注意一直保持倾斜才能吃到两边的金币。

第三面有30个金币，第一次走到头后，先不急着要过关，上面还有很多金币。

第四面有18个金币，改变引力方向，让缆车转动前进。

2-5：要求吃到5个苹果，吃到所有苹果得到金牌。

第一面有3个苹果，有一个是在降落伞上。

第二面有1个苹果，靠海盗船摆上去吃。

第三面有2个苹果，一个巨型苹果在降落伞上。

第四面有2个苹果，一个在降落伞上，一个在下面。

2-6：要求吃到70个金币，吃够90个金币得到金牌。

第一面有11个金币，先改变引力方向，吃到两边和上面的金币，然后再去下面。

第二面有20个金币，其中10个降落伞携带的比较难，动作一定要快，在第一个降落伞的金币刚好全部下降到箭头下方后改变引力方向向右，快速滑下去（按下）。



第三面有45个金币，又是热气球下降的版面。

第四面有17个金币，注意荡高些，不要漏了高处的金币。

第三大关共8小关，得到6个以上奖牌可以去下一关。

马剑峰	想对雪哥说："我觉得边角栏中的人太多了，本人很大方，就不要让我出现在边角栏里了，把我移到像NDS中奖栏那种人少的地方就可以了。"
读者资料	17岁，男，225000，江苏扬州新能源C区11幢102室，兴趣：玩SP、看PG、发呆、sleep、还有玩NDS（在梦中）

3-1：要求消灭8个敌人，消灭10个以上敌人得到金牌。

第一面有4个敌人，要消灭的敌人不包括食人花。

第二面有2个敌人，要晃动让它们撞在一起。

第三面有4个敌人，坐音符上去还有许多金币。

第四面有1个敌人，先跳起来然后改变引力向右，让太阳球消灭另一边的敌人。



3-2：要求吃到40个金币，吃够55个金币得到金牌。

第一面有12个金币，改变引力开始滑雪，在红色区域起跳才能吃到上面的金币。

第二面有12个金币，这回耀西又变成了船，通过改变引力方向使水面高度改变来吃金币。

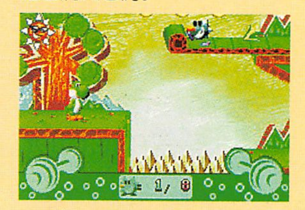
第三面有20个金币，上升时记清金币的位置，下降时及时改变引力方向。

第四面有15个金币，在没有吃完金币前小心不要掉到下面来。

3-3：要求消灭8个敌人，消灭10个以上敌人得到金牌。

第一面有1个敌人，利用滑道让太阳球消灭它。

第二面有2个敌人，把地毯铺开，当敌人走到地毯上时卷起地毯消灭它们。



第三面有6个敌人，还是用地毯消灭。

第四面有2个敌人，通过控制引力让敌人走到铁锤旁，用铁锤消灭它们。

3-4：要求吃到40个金币，吃够50个金币得到金牌。

第一面有14个金币，改变引力可以让彩色圆球搭桥。

第二面有14个金币，还是记住金币位置，下降时选择正确的路，吃轨道正中的金币时不能偏斜。

第三面有10个金币，吃金币的同时还要小心不要搁浅。

第四面有17个金币，其中有8个是气球携带的，动作要快。

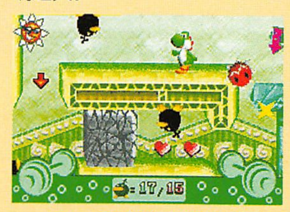
3-5：要求消灭15个敌人，消灭20个以上敌人得到金牌。

第一面有5个敌人，可以吃了它们也可以踩死它们。

第二面有7个敌人，保险的方法是让上面的石头滚落下来消灭敌人。

第三面有4个敌人，滑道上方平台有3个敌人。

第四面有4个敌人，可以用太阳球打碎右边和下面石块，然后下去。如果滚动太慢有可能太阳球掉下去而石块却没事，不影响过关。



3-6：要求吃到65个金币，吃够85个金币得到金牌。

第一面有21个金币，有12个在降落伞上，中间混着一个炸弹。

第二面有34个金币，这回又是热气球降落的版面，由于后期金币排列宽度比较大，要提前开始左右摆增加幅度。

第三面有24个金币，还是记住金币位置，下降时选择路线。

第四面有10个金币，本版面是坐船的版面，小心不要被拦住就好。

3-7：要求吃到6个苹果，吃到所有苹果得到金牌。

第一面有3个苹果，全部是在降落伞上，动作一定要快。

第二面有1个苹果，要靠铁锤晃上去吃。

第三面有2个苹果，一个在降落伞上，要躲开太阳球吃。

第四面有3个苹果，有两个在高处，要把雪球滚到足够大，才能吃到。下面的也要把它晃出来才能吃。

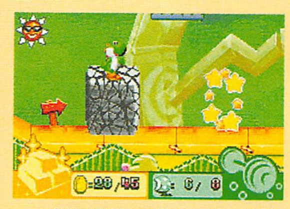
3-8：要求吃到45个金币并且消灭8个食人花，吃够65个金币并且消灭12个以上食人花得到金牌。

第一面有4个金币和1个食人花，让炸弹落在食人花头上。



第二面有20个金币和4个食人花，先让上面石头滚下来，消灭食人花，然后要踩着它到另一面吃金币。

第三面有20个金币和3个食人花，先用太阳球消灭一个食人花，不要把前面的石块打碎，踩着石块上去还有东西，上面的石块也先不要打碎，上面树叶里有金币。



第四面有23个金币和4个食人花，用石头消灭食人花，这关有一个满血。

第四大关共10小关，得到6个以上奖牌可以去下一关。

4-1：要求在60秒内过关，

刘凯	某日，学生会主席在台上大谈大学生为什么老郁闷，我在台下暗笑："嘿，小样，那是因为你没有《掌机迷》。"
读者资料	18岁，男，212013，江苏省江苏大学机械工程学院804信箱，兴趣：动漫、各类游戏、篮球、足球等

在45秒内过关得到金牌。

第一面用大炮发射过关。

第二面改变引力,迂回向上。

第三面小心太阳球和墙上的刺，最上面平台有3个金币。

第四面耀西变成了球，要靠引力引导球通过通道，中途的金币不要漏了，比较有难度的一个版面。

4-2：要求吃到40个金币，吃够45个金币得到金牌。

第一面有20个金币，大部分在天上，要乘坐音符上去，注意音符到时间就会消失，不要在音符上停留过多时间，左上的墙壁也可以用来歇脚。



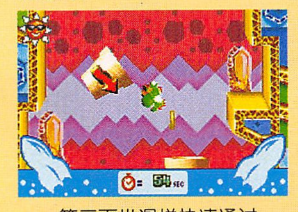
第二面有12个金币，不要冲得太快，斜坡別急着下，有时候要缆车左右来回运动。

第三面有10个金币，小心太阳球，麻烦的家伙。

第四面有7个金币，在最边沿起跳。

4-3：要求在55秒内过关，在35秒内过关得到金牌。

第一面按桶上的标记改变引力方向。



第二面坐滑梯快速通过。

第三面变成球，砸开石块通过。金币吃不吃无所谓。

第四面用铁锤撞开石块通过,不用全部撞开。

4-4：要求消灭15个敌人。消灭22个以上敌人得到金牌。

第一面有2个敌人，变成球的耀西可以撞它。

第二面有4个敌人。

第三面有4个敌人，注意破坏石块掉下去就上不来了。

第四面有15个敌人，来回多弹几次，小心不要撞到五角星。

4-5：要求在60秒内过关，在40秒内过关得到金牌。

第一面坐两次大炮，第二次要在空中改变引力方向。

第二面快速冲过去。

第三面先把几个太阳球晃下来，然后上去。

第四面蹲下，改变引力方向,滑过窄道。

4-6：要求吃到45个金币和7个苹果，吃够80个金币和10个苹果得到金牌。

第一面有6个金币和2个苹果,有一个苹果是在降落伞上,只要在鸟身上往上吃就可以了,东西没吃完前不要从鸟身上掉下去。

第二面有17个金币和4个苹果，从左边墙壁上去有金币和苹果，然后把雪球滚下去消灭食人花，注意右边有降落伞携带的苹果。



第三面有23个金币和2个苹果，跳过去后的金币和苹果不要忘了。

第四面有38个金币和2个苹果，先把气球上的14个金币和降落伞带的苹果吃了，其它的以后慢慢吃来得及。

4-7:要求消灭12个食人花,消灭14个以上食人花得到金牌。

第一面有4个食人花，先用炸弹消灭两个食人花，再用太阳球消灭另外两个。

第二面有3个食人花，先弹去上面消灭食人花，不要提前掉下来。

第三面有4个食人花，用太阳球消灭食人花，两个太阳球要分别从两边掉下去。



第四面有3个食人花，炸弹会不停往下掉，不用担心浪费。

4-8：要求在80秒内过关，在55秒内过关得到金牌。

第一面让两个太阳球滚开让出路，从通道上去。

第二面一路按箭头方向前进。

第三面一路冲过去就可以了,不过这关时间充裕，也可以考虑吃金币。

第四面撞开石块下降。

4-9：要求吃到75个金币，吃够86个金币得到金牌。

第一面有7个金币，踩着海鸥上去吃金币，不要掉下来。



第二面有31个金币,控制好落点,不要过早砸开石块掉下去。

第三面有34个金币，一定要控制好船的高度，比较困难的一个版面。

第四面有21个金币，按箭头指向前进就可以了。

4-10：要求在85秒内吃到60个金币，在65秒内吃够75个金币过关得到金牌。

第一面有9个金币。

第二面有13个金币，第一个地毯处有1个敌人和3个降落伞都携带有金币，第二个地毯处有4

杨骋伟	下次别送周边了，实际点，多送几张回函卡吧！
读者资料	上海市浦东新区三林镇久丰村漾介里60号，兴趣：看老王（同学）做出一个个经典的动作

个降落伞携带着金币。

第三面有24个金币，尽量让音符高度不要相差太远，左上角有很多金币不要忘了，然后改变引力方向跳到右边。



第四面有31个金币，按箭头指示前进，第二个地毯右边尽头有金币，不要漏了。

boss关:活着过关就可以了。

有一个库巴一直在你前方，如果你在一个地方停留它就会转过身来吐一个火球攻击你，所以尽量不要停下来就好，路上的障碍小心躲过，见到小丑就过关了。

第五大关共11小关，得到8个以上奖牌可以去下一关。

5-1：要求消灭敌人数小于4，不消灭一个敌人得到金牌。

第一面从上面走，下面金币等敌人走开后吃。

第二面用铁锤撞石块的时候小心不要击中敌人。最好先保持向左倾斜，等敌人走开后撞砖，只要撞开一块就行了。



第三面挡住地毯保护敌人。

第四面遇到障碍人球分过，小心不要弄死敌人，第二次稍有难度。

5-2：要求在120秒内吃到80个金币过关，在80秒内吃够90金币过关得到金牌。

第一面有30个金币，乘坐滑梯向上迂回，小心滑梯到头后会掉下去，还有天上掉下的炸弹。

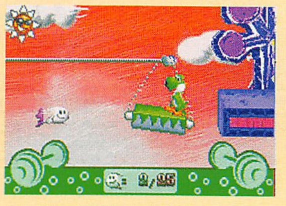
第二面有25个金币，要保持倾斜才能上到海盗船上，吃完海盗船上的金币后，先把右边的滑梯荡过来。

第三面有16个金币，鬼还是老传统，当你背对它时才会动。

第四面有24个金币，为了不浪费时间，每次先掉到滑道中间，然后向左滑，然后再向右滑跳到高处，如果控制的好的话，也可以一次性滑过去。

5-3：要求消灭25个敌人，消灭32个以上敌人得到金牌。

第一面有3个敌人，左边还会来一个敌人，不要急着过关。



第二面有18个敌人，只要不停让缆车向前转就可以了。

第三面有8个敌人，后面同时出现的敌人要踩吃结合，最高处共有5个敌人不要漏了。

第四面有6个敌人，要及时调整引力方向，不停踩敌人，如果前面敌人都吃了，那么只要踩死3个就可以了。迄今为止最难的地方了。

5-4：要求吃到70个金币，吃够85个金币得到金牌。

第一面有7个金币，全部在降落伞上，踩在敌人身上接住它们。



第二面有20个金币，及时刹车，先吃到所有金币再翻面。按下可以让屏幕下移以便观察。

第三面有39个金币，路程较长，一定要记清金币的位置。快速变换引力方向。

第四面有26个金币，先不要掉下去，一直向右走，看不见滑梯的地方先把滑梯晃过来。

5-5：要求消灭敌人数小于4，不消灭一个敌人得到金牌。

第一面贴着没有敌人的墙走。

第二面右上有食人花，左下有敌人都不能消灭。考操作的一个面。

第三面滑梯不要撞到敌人，它们在下面时通过。

第四面这里蹲下，让敌人先过去。

5-6：要求在90秒内消灭10个敌人过关，在80秒内消灭17个以上敌人过关得到金牌。

第一面有2个敌人，小心天上的炸弹。

第二面有10个敌人，有些要从下面吃。

第三面有2个敌人，都要用铁锤跳上去消灭。



第四面有4个敌人，左右各有两个。

5-7：要求在110秒内吃到70个金币过关，在85秒内吃够80个金币过关得到金牌。

第一面有14个金币，按右右左右左左右的顺序掉下。

第二面有27个金币，上面左右都有金币，不要漏了。

第三面有15个金币，不要忘了盘子里的金币。

第四面尽27个金币，头处墙壁上还有金币。

5-8:要求吃到50个金币并且消灭8个敌人,吃够65个金币并且消灭10个以上敌人得到金牌。

黄晓亭	无法预知我的生命还有多长，但我已与掌机迷共同走过的那些春秋，却是我生命中的一段美好篇幅。
读者资料	20岁，男，201901，上海市宝山区杨行镇大黄村滨东宅24号，兴趣：看《掌机迷》、《电软》、玩GBA、幻想PS2游戏

第一面有16个金币和2个敌人，不要漏了高处的金币。

第二面有14个金币和3个敌人，先把右上方的敌人和金币搞定再去左下方。

第三面有18个金币和4个敌人，按箭头方向前进。

第四面有20个金币和3个敌人，不要掉下去向前走到头，一路有敌人和金币。

5-9：要求吃到65个金币并且消灭敌人数小于4，吃够85个金币并且不消灭一个敌人得到金牌。

第一面有43个金币，蹲下滑过窄道，窄道尽头有敌人，小心避过。

第二面有17个金币。

第三面有5个金币，全部在敌人身上，要迅速而且小心的抢过来。不要把敌人给吃了。



第四面有23个金币，敌人链球跳起来就可以躲开，碰到链子不会费血。

5-10：要求在80秒内吃8个苹果过关，在65秒内吃到所有苹果过关得到金牌。

第一面有2个苹果，等在中间吃。



第二面有3个苹果，小心路上的鬼。

第三面有2个苹果，左边一个在降落伞上。右边高处有一个。

第四面有3个苹果，改变引力方向让五角星移开然后过去。

5-11：要求吃到40个金币并且消灭敌人数小于4，吃够45个金币并且不消灭一个敌人得到金牌。

第一面有17个金币，这里不要晃的太猛，以免太阳球上去打到敌人。

第二面有8个金币，被大炮发射出去，不要直接落在顶上，以免踩到敌人。

第三面有13个金币，下面窄道赶在敌人前进入。



第四面有12个金币，小心不要砸到两边的食人花。

第六大关共12小关，得到10个以上奖牌可以去下一关。

6-1：要求吃到60个金币，吃够87个金币得到金牌。

第一面有22个金币，要快些荡到上面去，第二次还要快速返回下来。

第二面有13个金币，有两处要卷起地毯跳下去吃金币。

第三面有38个金币，动作要快、准，不要漏了墙壁上的金币。

第四面有17个金币，先吃窄道里的两个金币，然后走上面，后面一样先吃窄道里的金币。



6-2：要求吃到30个金币并且消灭敌人数小于4，吃够40个金币并且不消灭一个敌人得到金牌。

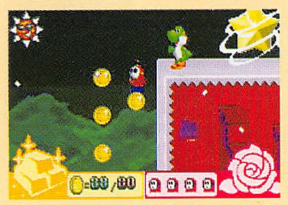


第一面有12个金币，改变引力方向让鸟沿着金币飞。

第二面有5个金币，金币全在盘子里，摆铁锤的时候不要砸到敌人就可以了。

第三面有14个金币，这里用石头撞开障碍。

第四面有14个金币，途中有两个敌人带着金币冲过来，要掌握好时机吃到金币，但不要伤害到敌人。最好把第一个在途中拦截，第二个可以先冲到顶，等它自己上来。



6-3：要求吃到7个苹果，吃到所有苹果得到金牌。

第一面有3个苹果，动作快一些，并注意躲避链球。

第二面有3个苹果，踩着敌人吃。

第三面有2个苹果，第二个吃的时候转身要快。

第四面有3个苹果，有一个在降落伞上。

6-4：要求吃到50个金币，吃够70个金币得到金牌。

第一面有15个金币，跳跃的五角星环会随引力方向改变而改变跳跃路线，吃完金币前小心躲避。晃盘子时可以蹲下来减少判定。

第二面有18个金币，站在平台上来回晃就可以得到。

第三面有13个金币。

第四面有28个金币，这次的

张璠	记得当初SP被队长没收时审问："你玩了多久？"答曰："刚开始……""刚开始?那你的存档有47个小时?"无语……谎言被心爱的掌机揭穿。
读者资料	18岁，男，410072，湖南长沙国防科技大学指挥军官基础教育学院三大队一对22班，兴趣：掌机游戏、音乐、PG

船可以跳了，但是只能在水中起跳，搁浅后不能跳。



6-5：要求在90秒内消灭20个敌人过关。在70秒内消灭所有敌人过关得到金牌。

第一面有5个敌人，尽头处下面有一个敌人不要漏了。

第二面有4个敌人，不要让彩色球成为障碍就好。

第三面有11个敌人，把铁锤摆上去消灭房顶的敌人。

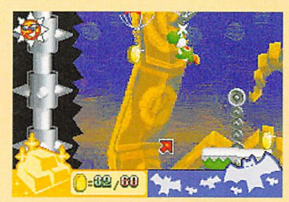


第四面有5个敌人。

6-6：要求吃到60个金币，吃够90个金币得到金牌。

第一面有23个金币，下面的石块要有一定的速度才能撞开。

第二面有24个金币，走上方平台，下面平台没有金币。这里有两个金币在降落伞上，下一个平台处还有两个降落伞携带的金币。



第三面有34个金币，但是这关不可能吃到全部金币，按箭头指示走可以吃到最多金币为28个，走其它路得到的金币要少一些。如果第一次分支直走只能得到10个金币，如果第二次分支直走只能得到17个金币。

第四面有17个金币，本面有四个滑梯，先在下面两个上吃金币，然后跳到上两层的滑梯吃三个金币，最后6个金币要一层层向下掉下来吃。

6-7：要求吃到50个金币和10个苹果。吃够65个金币和所有苹果得到金牌。

第一面有23个金币和3个苹果，从滑道左边上来有一个苹果，这个苹果可以左右晃动然后直接吃而不用掉下去，尽头的滑道从左边上去有金币和苹果。



第二面有15个金币和3个苹果，坐滑梯迂回向上，第一个滑梯处有一个金币是降落伞携带的，第二个滑梯处降落伞携带有一个苹果和两个金币，慢了的话苹果就不好拿了。第三个滑梯处有一个降落伞携带的苹果，要小心有炸弹的干扰。终点处的苹果还是晃动滑梯吃到。

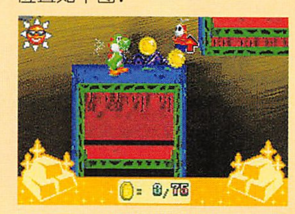
第三面有19个金币和3个苹果，一出来有4个气球上带有金币，来到上边后又有4个降落伞携带的金币和一个降落伞携带的苹果。

第四面有13个金币和3个苹果，进去后看到空中的白色物体是鬼，不要误以为是雪球，蹲下滑过去。被鬼挡住的苹果，要先引着鬼让出一条道，然后吃，实在不行硬冲进去吃反而简单方便。

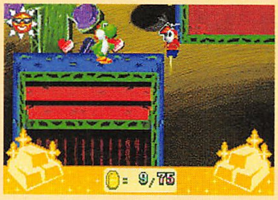


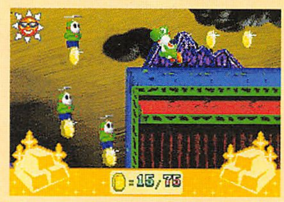
6-8：要求吃到75个金币，吃够85个金币得到金牌。

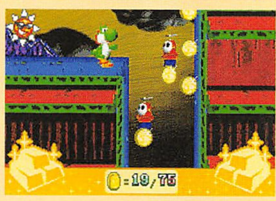
第一面有25个金币，一共有8个金币在敌人身上，敌人出现位置如下图：











第二面有13个金币，只要按箭头指示改变引力方向即可。

第三面有24个金币，这里不光要改变引力方向，还要提前跳一下。

第四面有28个金币，开始的食人花，先让引力方向向左，走到下面墙壁向前跳，沿左边墙上

穆良彦	中不中奖全凭运气，能不能成为挚友全靠你我的默契，收到MM的来信是我的福气。
读者资料	18岁，男，116041，辽宁大连旅顺中学高二4班，兴趣：轮轴、写作、play games

去还有很多金币，很容易遗漏的地方。



6-9：要求110秒内吃到7个苹果，在85秒内吃到所有苹果得到金牌。

第一面有2个苹果，和太阳球一起前进，途中不要忘了吃苹果。

第二面有2个苹果，分别站在两边墙上吃。

第三面有3个苹果，先到最下面的彩色球上吃一个苹果，然后回到最上面的彩色球上前进，途中有一个降落伞携带有一个苹果。



第四面有3个苹果，站在铁锤上，改变引力方向，跳起来吃。

6-10：要求吃到80个金币，吃够95个金币得到金牌。

第一面有36个金币，沿着金币走，不要掉下来，也不要被追到就可以了。

第二面有19个金币，尽头处要把地毯卷起来，踩在地毯上配合引力跳上去。

第三面有30个金币，没有难点但要操作准确。

第四面有14个金币。

6-11：要求吃到55个金币并且消灭敌人数小于4，吃够75个金币并且一个敌人都不消灭得到金牌。

第一面有14个金币，控制好炸弹的落点，不要伤到敌人。当然你也可以舍身拦住炸弹。

第二面有22个金币，从斜坡下滑时不要滑到底，下面有敌人。

第三面有19个金币，跳过刺坑后先后有两个敌人身上带有金币。



第四面有21个金币。改变引力方向阻止太阳球的下落，然后再让炸弹远离敌人，最后这里要让上面的太阳球落到下面通道中打开石块。

6-12：要求消灭12个敌人，消灭全部敌人得到金牌。

第一面有4个敌人，选择好路线可以全部消灭。第一个岔道向上走，第二个岔道前面下方平台有一个敌人，不要走下面，消灭敌人后还是从上面走。前面向下箭头处先不要下去，对面平台有一个敌人。

第二面有6个敌人，只要一直按箭头指示方向前进就能全部找到。

第三面有4个敌人，沿窄道滑行，两个开口处各有两个敌人。

第四面有6个敌人，一直往上跑，在每段的尽头处起跳掌握好落点踩死敌人。

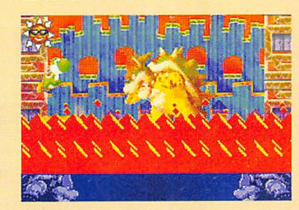


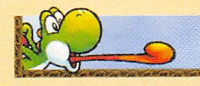
最终boss关：

控制引力方向让炸弹滚到库巴脚下爆炸，炸到库巴后天上会掉下敌人，小心躲开，库巴会吐火攻击，跳起浮空躲避。

反复3次后掉到下一层，这回炸弹都是在降落伞上，通过控制引力让炸弹落在库巴身上，库巴的进攻方式为跳起震动地板让天上掉下敌人，这次天上掉下的敌人全部是带刺的，要更加小心。

反复2次后再掉下一层，这次两个人都只有一小块落脚平台，库巴不会进攻但是下面岩浆会不停上涨，要在岩浆烧到自己之前把库巴给晃下去。





隐藏要素

通关后出现新选项ぷれぜんと，里面又有5个选项：

第一项为生存模式，会随机出现游戏中出现过的关卡版面，一个版面算一关，满足要求就可以去下一关。

第二项为跳远模式，在游戏中出现过的滑雪跳远，在红色区域起跳，看看能跳多远。

第三项为旋转模式，在海盗船上来回晃动，每晃到顶部一次成绩加一，看看在规定时间内你能晃到顶多少次。

第四项为时间模式，让变成球的耀西躲开障碍前进，看看到达终点要用多久。

第五项为生存模式加强版，过关要求比生存模式中更苛刻。

廖成梦	让任天堂和索尼明白中国才是第一市场。
读者资料	16岁，男，610000，四川成都第20中学高2007级8班，兴趣：电脑、掌机



文/NW旅团 陈海 责编/暗夜、雪人

这是一部动画和游戏同时出现的动画片，动画以每周一集的的速度出的，目前已经放映到了第13集，游戏的剧情是和动画风马牛不相干的两回事。故事的剧情大概是说在1000年前的时代，妖怪在大陆上肆意的撕杀。能和“式神”定下契约的人就被称为斗神士，斗神士被分为2个流派“天流”和“地流”，2个流派的分裂导致这个派斗神士的纷争。整个游戏就是围绕了这2个流派的纷争而展开的。

系统介绍



操作介绍

A键	确定
B键	取消，大地图移动时为加速
十字键	控制移动的方向和战斗中的出招
Start	暂停调出菜单
L键	移动中可以呼叫出式神提供游戏进程中的情况
R键	战斗中查看招式，但是这样的话攻击力就会降到100%

战斗操作

攻：进行攻击或使用必杀攻击
防：防御将伤害值减半
替：替换战斗队列中的式神
览：查看式神的状态
逃：退出当前战斗，Boss战无效

地图操作



按下START之后便会出现系统选择的图标。由于本作地图庞大，在大地图上移动时都会显示出一个网状的地图，横5格竖5格。为了方便大家进行游戏而不被迷路，本攻略采用坐标式来表示地点的位置：最左上为（1，1）右下自然就是（5，5）。

记：游戏记录
览：查看自己的式神的状态
替：交换上场战斗的式神
图：查看大地图
能：查看玩家能力



攻击介绍



战斗画面中上方红色的是式神的HP，当式神的HP归0时，式神就会自动退出战斗。当带出来的3只式神都阵亡时就会失败。在HP槽的下方是式点，普通攻击是不消耗式点的，每只式神都有4种必杀技，每个必杀技都要消耗一定的式点的，越厉害的攻击招式所消耗的式点也就越多。式神的超必杀和超绝必杀一开始是不会的，需要玩家在卦镜上自己摸索出来才会被记录下来。

式神介绍



图片上面将式神的种种情况介绍得很清楚，看图就应该一目了然了吧，式神的HP只能在魔法阵那里进行恢复，在走路的时候也可以恢复少许，有的式神有自动恢复HP的特性。






流程攻略

父亲眼看着就要被“地流”派的人追来了，就让自己的小儿子马上传送到另外一个时代。然而就在这个时候“地流”派的人也很快的追了过来。第1战完全属于系统大概的介绍，很简单，完全没什么难度，最后一招的时候电脑会用超绝必杀将敌人解决掉。

天神町

游戏一开始之后就可以给主人公起名字，游戏中默认的名字是里克（リク）。本人起名为Terry，下文都是用Terry。噩梦之后醒来，在屋内调查闪光的物品得到第一个自己的式神（ドライブ），之后便可以前往医院去探望受伤的爷爷（シウタロウ），见到爷爷之后，就可以在爷爷那里便可以对式神/战斗/结印/胜败这4个方面的系统知识进行进一步的了解。之后便可以出医院去学校了。从医院出来的时候，由于心急要去赶着上学，出门口的时候不小心把一个小姑娘撞倒了，少女没说什么就急忙地走了。这样的话我们也不能怠慢，也赶快去学校吧，要出门的时候式神又出来对系统讲解了一番。之后正式踏上修行的旅途吧。在经过天神町的神社的时候又遇到了自己从小玩到大的青梅竹马小桃（モモ），莫莫看见Terry后便不好意思的说了要迟到了让Terry快点，之后便跑了。







学校

来到学校后便赶去学校的3楼右边第1个教室。到了教室之后发现又迟到了，小桃（モモ）替Terry和老师说好话，说Terry是去为了探望了自己的爷爷才迟到的，回到座位上后老师便开始向大家介绍一个转校生村井ヒロコ。ヒロコ进来后便是一番自我介绍，Terry看见她的时候忽然发现她不就是今天早上自己撞到的那个女孩子？ヒロコ下来的时候2人对视了一眼，Terry觉得这个转校生并不简单。没过多久之后便到了下课的时候了。





下课后先和小桃（モモ）交谈再和旁边的リューヅ对话。之后走出教室，式神コゲンタ忽然让Terry去学校下面的神社分社里寻找自己丢失的“印”。

天神町天神分社

赶到天神分社之后发现旁边有一闪光的奇怪东西，好奇心强的Terry便和式神上前去打探，忽然ヤマセ（山濑）出现了，他以自己是地流斗神士的身份向天流斗神士的Terry进行挑战，还是有点难度的。不过输了不要紧，旁边的那个魔法阵可以对式神的HP恢复，其实也可以直接调查神社旁边的那瓶酒，也可以照样进行剧情但是这样的话就不能拿到他的式神了，也可以出去练练之后再来和他挑战（似乎反过来，应该是他来找我们挑战的）。拿到酒之后便出去了，再和神社门口的小男孩对话得到“银のオチョコ”，然后就可以前往左边的到天流の修炼场。





天流の修炼场（1,5）

这里有一位馆主，但是场地好简陋啊，只有一个人和一个恢复的魔法阵，连坐的地方都没有……他一共有2个式神，对话后便可以进行修行。所谓



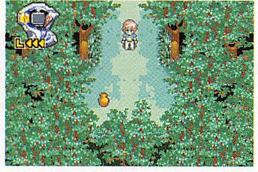
的修行也就是和他挑战，要小心应战。可以无限次数的和他进行战斗，战斗次数达20次的时候便可以拿到他其中的一只式神，50次后拿到另外一只。这条件还真是够苛刻的。

灵石冢（1,3）（5,5）

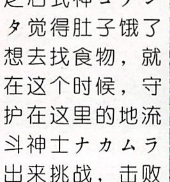
出了天流の修炼场之后回到家中，之后便得知在世界各地有很多的灵石冢，在灵石冢里可以收得式神。在这里Terry发现了在地流的分社灵石冢里一直守护着灵石的斗神士ミササ。她也要出来和Terry挑战，战胜她了之后就可以获得她的式神コマキ。将ミササ击败之后前往上面一点的灵石冢，在这里遇到了ヤマグチ和ユーマ。将ヤマグチ击败了之后ユーマ也忍不下去要和主角Terry进行一场比试。ユーマ召唤出了式神白虎乱月。然而正在在关键时刻，ユーマ的弟弟忽然出现了，并控制了ユーマ从而才阻止了这场比试的进行。

妙龄山（5,1）





出了天流の修炼场之后一直往右上前进，来到地处右上的妙龄山。到达深处之后式神コゲンタ觉得肚子饿了想去找食物，就在这个时候，守护在这里的地流斗神士ナカムラ出来挑战，击败她之后便可以拿到她的式神椿のゴローザ。



天神町

从灵石冢出来之后，可以不去妙龄山，直接回天神町的家中。回到家里后ユーマ的弟弟早就已经在家里等着了。和他交谈了之后，果然有新的情报，他告诉Terryダム湖出事了，于是Terry便马上赶去那里。

ダム湖（3,3）

匆忙赶到ダム湖之后，不料在那里却遇到学校里的老师，老师告诉Terry在ダム湖的下方的山洞中突然出现大量恐怖的妖怪，严重的可能会威胁到周围的居民们。听到老师这样说，本身就是一个好斗爱冒险见义勇为的主角Terry怎么可能就这样撒手不管呢？Terry便向老师自告奋勇的提出要弄清楚在那里到底发生了什么事。打开那里的下水道井盖，来到山洞中，通过曲折又漫长的山洞终于到达了底处遇到了ニッタニ，ニッタニ便向Terry唠叨了一番数几十年天流和地流之间的恩恩怨怨，从那个时候起天流斗神士和地流斗神士就成为永远的宿敌了。和ニッタニ决斗之后，之前又有在神社的门口从小男孩的手中拿到“银のオチョコ”和“酒”的话，战斗胜利之后ニッタニ的式神就加入了。之后学校里的转校生ヒロコ闪电般的出现了，交代完了事情之后又闪电般的消失了。暂时不用去理会她，先从山洞中出来，在洞门口遇到在那里已经等待许久的ユーマ的弟弟。在和他对话之后，就可以前往下一个目的地了——京南町。



京南町（1,1）







在去京南町之前，先回学校一趟。回到学校后和教室里的同学交谈，拿到“リーヅのお弁当”，之后就可以安心起程去京南町了，京南町位于地图的最左上角处。到了京南町之后ラル便在门口挡路，不让Terry进去，将之前拿到的“リーヅのお弁当”交给他之后，便又要和他进行战斗。将其打败了之后不要选はい，并且之前有拿到酒的话ラル的式神便可以加入了。

灵石冢(1,5)(3,1)(3,5)(5,3)(1,3)

结束了在京南町的战斗后就可以前往下一个地流的灵石冢。从上面的出口出去。再往右边走不远之后就能看到了，进去之后就看到了一个地流的斗神士ナカムラ。将其打败之后。ナ

邓卓文	NDS我的梦想，PSP我的希望，只要是掌机一概不放，虽然我只有GBA在掌。
读者资料	18岁，男，528200，广东佛山南海区桂城路中学高三6班，兴趣：打乒乓球、游戏

カムラ的式神提出了另一个要求——走迷宫，明明知道我们Terry是个没有方向感的人居然还……不过这也难不倒我们智勇多谋的主角Terry。只要在30秒之内走完迷宫就可以了，之后式神便会加入了。解决完了这边的事之后。也是该前往下个灵石冢的时候了，只要出了这里再继续往左下走就能看见了，在这里守护着的是地流斗神士ネギッ。没什么说的与之战斗后，他的式神便可以加入我方的阵营。继续向上一路上还可以遇见2个灵石冢，里面同样也有地流斗神士，击败他们之后就可以让他们的式神加入了。

公园（5,1）

在这里可以找到道具“金の小判”。拿到之后就可以出去返回京中町了。

京中町（3,3）



在京中町的下方找到一家商店，100SOP。在门口拿到“虹色の石”，之后前往京中町的右下方，再次遇到了新来的转校生ヒロコ，在ヒロコ处得到情报后，就可以前往位于左上的地流的基地。

地流的基地（1,1）





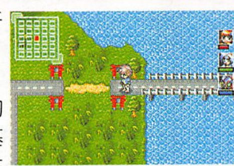
进入基地后，在基地的右边发现一条密道，是通往真正的地流的基地的。通过入口进入基地，在途中还能发现“ヘビのキバ”的珍贵道具，关系到之后收复式神的，所以最好仔细的搜索下。在进入基地的洞口前又遇到了一名地流斗神士オオツワ，オオツワ声称只有击败了他才能放Terry进去，既然事到如此，也没什么好说的，赶快开打吧，战胜之后オオツワ的式神便会乖乖的归队了。进入基地之后，有3条道路可供选择。左右2边的道路都是陷阱，赶着进行游戏的话就不要去了，直接从正路冲进去就可以了。在道路的尽头，又一位不怕牺牲的地流的斗神士キタオ出现在Terry面前进行挑战，轻松将他解决了之后，キタオ的式神提出一个问题，选择いいえ才能将其收入队中。与此同时マサオミ也及时的赶到了，并通知了Terry下一步的路程去太阴神殿。



灵石冢(5,5)(5,1)(3,1)(1,5)

又来到了一个新的地域，先将这里的式神全收服了再说吧，要想收服他们，那么要将他们击败是第一步了，击败了他们之后还要回答他们的问题，只有回答对了他们才会加入。地图坐标为（5，5）的灵石冢，守护在里面的是式神アビコ，将她打倒后在回答她的式神提出的问题的时候选择いいえ。地图坐标为（5，1）的灵石冢，守护在里面的是式神イケヅリ，将ケヅリ打倒后他的式神询问是否要为ケヅリ守灵3天，回答いいえ后可以将其说得。图坐标为(3，1）的灵石冢里的式神是ハヤッ，将ハヤッ打倒后在回答他的式神提出的问题的时候选择はい。地图坐标（1，5）的灵石冢进去后把守护着灵石的ササキ打倒后在回答她的式神提出的问题的时候先选择はい，再选择いいえ（否）即可将其收得。

竹林



太阴神殿位于京西町的西南面，要去京西町的话，就必须通过地流的基地，从地流的基地的5F出来之后往西南方向就能看到了。直接穿过京西町，从左边的出口出去之后，顺着公路一直向左边前进，经过一座小桥之后就会看到一片竹林。在竹林

杨迪	也许等我们都到了60岁，依然还能抱着《掌机迷》钻研游戏呢！
读者资料	17岁，女，100050，北京宣武区育才学校高三2班，兴趣：钻研游戏、讨论游戏、学习



里遇到一位画了浓装穿着和服的日本舞伎ヤヨイ，不用问就知道是来阻挡Terry的道路的，将其击败之后。回答她的式神回答的问题的时候要选择いいえ才可以将她的式神收下。路障清除之后继续前进，在竹林中可以拿到道具。竹林是个无限的迷宫，走错了的话就永远不能出去了，下面介绍一个可以安全走出去的方法：以打倒歌舞伎的那地方为坐标原点，先向下，再向左，再向上，到达最上后向左，分叉口向上，向左，分叉口向左，注意中间有分叉口的时候按照上面说的方向走，要不就会陷入无限循环的死胡同里。在竹林深处遇到了ランマル，ランマル看不起Terry，认为Terry的实力不足根本就没有资格去太阳神殿，我们年轻好胜的主角怎么能忍受这番耻辱呢，经过一段唇枪舌战了之后，就开始动真格的了。注意ランマル的式神攻击力虽然不怎么样，但却拥有复活的能力，将其打倒后他会复活一次。这就要靠大家的实力了。将ランマル打倒后回答她的式神问题的时候先选择いいえ再选择はい，ランマル的式神就会加入队伍中。





太阴神殿（1,3）

从刚才的竹林出来之后继续朝着目的地太阴神殿前进。进入太阴神殿之后。遇到了这里的守护地流斗神士フカミ，将フカミ打倒后如果之前身上带有这个名为“ヘビのキバ”的道具并且回答はい的话，那么就可以将フカミ的式神收下。太阳神殿里的地流斗神士可真不少啊，刚走不远的地方就又遇到一个自大妄为的地流斗神士カゲロウ，カゲロウ口口声称要剿灭所有的天流斗神士的家伙，对他就不用心慈手软了。在カゲロウ被击败之后，回答提出的问题时选择はい，式神便也加入我们的队伍。在カゲロウ倒下的时候说出了太阴神殿的秘密通道——原来在神社左边有一条通往下面地流基地的秘道，通过这条秘道Terry等人下到了太阴神社的地下5F。



在洞门口再次遇到把守着入口的地流斗神士ウンリュウ，勇猛的Terry再次将地流斗神士击倒在自己的脚下。对于ウンリュウ的式神提出的问题回答はい，他才会加入。之后继续深入。到达6F的时候又会出线3条岔路口。依然和之前的一样，走中间的那条，2边的路全都是陷阱，这里的遇敌率很高。到达7F的时候就遇到一个恢复的魔法阵。可以借这个机会在这里多练练级。之后一直单刀直入到达10F，10F有2个出口，一个是在上面，另一个在下面，其实这2个出口是相连的。这里再提供一个这个迷宫的具体走法：走上面那个出口，出去后在十字路口走往上那条线路，第二个十字路口走向右。在第二个门口遇到四坛王之中的第三人ナギ，他的式神的攻击能束缚攻击，被其击中之后就不能行动了。最好是在战斗之前先选择克制这属性的式神来对付他。将ナギ打倒后他的式神会提出在限制时间内走迷宫决胜负，20秒内完成即可将其收服。之后继续深入到太阴神殿的15F遇到了四坛王之首的ツラヌイ，将其打倒后对于他的式神提出的问题回答いいえ。他的式神便会加入。



吴楠	缺少你的天空——不蓝；不见你的日子——心烦；没有你的生活——真难；想你时的夜晚——难眠；什么时候才能拥有你，我最亲爱的——NDS。
读者资料	17岁，男，300070，天津和平区贵州路92号中华职专，兴趣：GBA、NDS（期待）



分叉路口处往右边走，之后再从下面的出口出去。到有三个入口的地方，进第一个入口。进去后便遇到了BOSSマホロバ。正当マホロバ要出手和Terry开打的时候，纵白虎的地流斗神士ユーマ出人意料的赶来了，并提出要和マホロバ进行一对一的单挑，不过マホロバ一拳便将其击倒在地，并将他的式神夺走了。Terry实在是看不下去了，便主动要求和マホロバ开战。然而マホロバ的实力太强了，本战是必败的。

太阴神社



在睡梦中，Terry依稀的听到有人在哭泣，等到Terry醒来的时候发现自己已经在太阴神社处了。刚刚恢复神志的Terry想要出去找人问问现在的情况的时候，一位妇女忽然出现，发现自己原来身处在古代之中，那么还是尽快赶回现代吧。通过“鬼门冢”发现前往支援天流讨伐地流的斗神士躺倒了一地，和一个幸存的家伙交谈后惊讶的发现自己穿越了时空回到了1000年前地流和天流大战的古代，并得知地流凭借着妖兽所获得的力量已经强大到非天流可以匹敌，在临死之前奄奄一息的天流斗神士将自己的神操机交与了Terry，请求Terry一定要将地流打败啊！满怀斗志的Terry飞速前往鬼门冢。在洞口的时候遇到了イッセイ。イッセイ将走出鬼门冢的方法和歼灭地流的重要任务托付给了Terry之后告别了Terry。继续前进至一个巨大的旋转的八卦前，途中会遇到几个小喽罗，轻松歼灭后前进。在这时我们的主角Terry再次晕倒了……



ヒロコ家





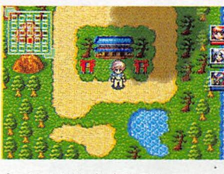


到Terry再次醒来的时候，发现自己已经在ヒロコ的家中了，被ヒロコ救回来的一共2人，还有一个就是之前倒下的ユーマ。意识清醒了之后和巫女ヒロコ交谈了之后就可以出去了。再次踏上我们那个艰辛的冒险旅程，出来之后在森林的最下方找到道具“孔雀の扇”，这关系到之后一个式神的加入，最好拿了再走。

灵石冢(4,2)(1,2)(1,3)(1,5)

（4，2）的灵石冢守护式神マッウラ，将他打倒后回答式神提出的问题的时候选择はい。（1，2）灵石冢守护式神ヤマモト，击败之后答式神提出的问题的时候选择はい。（1，3）灵石冢守护式神アベ。击败她后。需要有“虹色の石”并且选择はい，将石头交给它才能收得。（1，5）灵石冢将他打倒后回答式神提出的问题的时候选择はい。

御所（3,4）



在神社的右边找了通往地下地流基地的入口，洞内的某处可以找到“金の矢”道具。最上面有一扇被封印了的大门。要开启这扇门的话就必须将位于地流基地左上、左下、右上、右下四个角的式神全击败之后才能把门打开。这4只式神的加入都挺麻烦的，右上的式神提出的问题选择はい，左









上的也选择はい，左下的式神一定要由朱雀のユマチ来说服（也就是说首发的队伍中一定要有朱雀のユマチ这个式神），右下的鲨鱼式神需要找到他的同胞海豚后才会加入。之后便可以进入那扇大门了，进去之后遇到之前的老朋友マサオミ，マサオミ提出要和Terry切磋切磋的要求，斗志正昂的主角欣然答应了，将他击败了之后便可以操纵他的式神了。

京北町（3,1）

在御所里击败了マサオミ之后，マサオミ便让主角去京北町打探打探，来到京北町之后遇到ヒロコ。ヒロコ告诉陆要了解事情的缘由就得前往京东町的太白神社，因为那是第一次天流和地流大战爆发的地址。听完ヒロコ的话后陆二话没说立马赶到京东町。



京东町（5,3）





Terry刚刚一赶到京东町，就遇到了ユーマ的弟弟ソーマ，ソーマ主动提出要和Terry进行比试，没办法只好依着他。对他施展一顿毒打之后，收了他的式神前往下一个目的地——太白神社，在这之前还是先将地图上的那些灵石冢的式神收了吧。

灵石冢(1,1)(4,1)(4,5)(1,5)

（1，1）的灵石冢的守护式神是スズキ，将他打倒后在15秒内走完迷宫就可以收得他的式神，走迷宫的时候记得按B。（4，1）的灵石冢的守护式神是イヌイ，收复他的式神需要你随身带有“金の矢”并且选择はい，（1，5）的灵石冢的守护式神是タナカ将他打倒后回答式神提出的问题的时候选择はい。



太白神社(5,3)





一来到太白神社，在入口便遇到ユーマ，战胜ユーマ之后便将他的式神收入囊中，之后便可以进入神社了，在里面遇到了巫女ナヅナ。ナヅナ让Terry去调查下神社左边的墙壁上的那个奇怪的洞，里面

贾读者	掌机已伴随我度过了美好的童年时光，它已成为我的一个知己，我将永远保留这个美好的回忆。
读者资料	17岁，男，214000，无锡惠山区陆区镇陆苑小区，兴趣：玩掌机、钓鱼、看PG



也是练级的好地方。在迷宫的3、6、9楼都会遇到かげ，而且每次都带了一只新的式神来挑战，每干掉他一次就能获得他的式神。10F有个小迷宫具体走法：走上面一个路口，第一个十字路口向左一直走到底向上然后向右，第二个十字路口继续向右，分支路口向上，一直走找到洞口。12F再次遭遇到了かげ，将他再次打倒后回答式神提出的问题的时候选择いいえ。结束了全部的修行之后从太白神社的地下洞穴中原路回到上面的神社，再和巫女ナヅナ交谈后得知右边的房间内还有一个考验，Terry前往了下一个考验的地点。右边有个实力强大的ヤクモ，ヤクモ让Terry赶快前往鬼门家。

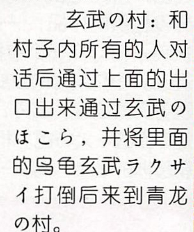


鬼门家（5,1）



在神社里告别了ヤクモ之后立刻马不停蹄的赶往最终战的地点鬼门家，当Terry赶到那里的时候巫女ナヅナ已经比自己先行一步赶到了那里，ナヅナ告诉陆要阻止地流的逆袭就必须回到1000年前的过去并通过青龙、白虎、朱雀、玄武四个古老的村子才能到达，并问是否有前去的决心和必胜的信念，选择はい后，ナヅナ启动了鬼门的传送镇，在一阵光芒之后，来到一个古老的村子内。

古代



白虎の村：和村子内所有的人对话后通过上面的出口出来通过白虎のほこら，并将里面的白虎コゲンタ打倒后来到玄武の村。



玄武の村：和村子内所有的人对话后通过上面的出口出来通过玄武のほこら，并将里面的乌龟玄武ラクサイ打倒后来到青龙の村。

青龙の村：和村子内所有的人对话后通过上面的出口出来通过青龙のほこら，并将里面的青龙コタロウ打倒后来到朱雀の村，洞中可获得“贝がら”。

朱雀の村：和村子内所有的人对话后通过上面的出口出来通过朱雀のほこら，并将里面的朱雀ライザ打倒后来到黄龙のほこら。

黄龙のほこら





赶到黄龙のほこら之后，发现已经来晚了，最终BOSS已经觉醒了，之后的任务便是将其击败。



——全文完



世界传说 换装迷宫3

今年初NAMCO就给各位掌机玩家献上了新年礼物——换装迷宫3，《换装迷宫》系列是以《传说》系列的世界观、背景以及人物为蓝本而展开的外传性质的作品，一直以来均以华丽的画面、爽快的操作手感、独特的换装系统、众多个性鲜明的角色以及藤岛康介的唯美人设而吸引了大量玩家。今作最大的改变就是导入了组队战的半即时制战斗系统，这使得游戏更具战略性。另外，动感而华丽的隐藏必杀技，充满魅力的收集要素也是本作的一大特色。相信各位玩家看到本攻略的时候已经考完试了，那么请拿起你的GBA，随我一起投入传说的世界中彻底放松一下吧。

GBA	NAMCO	RPG	128M
	2004.01.06	4800日元	1人用

文/Kenyo
责编/雪人



系统详解

操作菜单

1.在大地图画面按SELECT或B键出现以下菜单：

へんせい	编成队伍
じょうほう	图鉴
じゅつ・わざ	魔法/特技
ステータス	状态
さくせん	战斗指令
アイテム	道具
ふく	服装
カスタム	系统设定
セーブ	储存记录

2.进入"编成队伍"出现以下子菜单（跟前面重复的不再列出，以下同）：

いれる	编入队伍
はずす	调离队伍
かいさん	解散队伍
たいれつ	队列调整

3.进入"战斗指令"出现以下子菜单：

じゅうにたたかえ	攻守兼备
ぜんりょくでたたかえ	全力突击
まもりをかためろ	防御为重
おさえてたたかえ	停止进攻
とくぎはつかうな	禁用特技

4.进入"图鉴"出现以下子菜单：

なりきりカタログ	服装图鉴（全89种）
モンスターずかん	怪物图鉴（全154种）
キャラクターめんかん	NPC角色图鉴(全37个)
せきばん	石版情报
えいゆうでん	英雄传记
りょうり	料理图鉴

5.进入"道具"出现以下子菜单：

あたらしい	新入手道具
ぜんぶ	全部道具
どうぐ	常用道具
たべもの	食物
ルーツほか	服装材料
つける	装备饰物
はずす	解除饰物

6.进入"系统设定"出现以下子菜单：

★せんとうモード：战斗模式，有全手动(マニュアル)、自动调整（セミオート）、全自动

（オート）3种。

★メッセージスピート：信息速度，快（はやい）、普通（ふつう）、慢（おそい）。

★カメラモード：行动模式，模式1移动时能见范围内自由行动、模式2移动时最后配置命令的队伍先行动、模式3移动时离敌最近的队伍先行动。

★ボタンせってい：按键设定，默认的按键是战斗时A键攻击、B键特技、L键防御、R键选择攻击对象、SELECT键调出作战菜单。



7. 迷宫内时光标移到队伍上按A键出现以下菜单(如右图)：

いどう	移动
りょうり	料理
きがえ	换装（主角队才可使用）

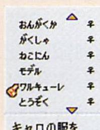
按B键出现以下菜单：

ターン终了	回合结束
ミニマップ	地图
てきリスト	敌状态
てったい	返回村庄
ちゅうだん	中断记录



换装系统

如果你是新人的话，可以这样理解，换装就相当于“变身”，变身后不仅造型不同，还能够使用不同的特技，而且没有回复原状的时间限制。相比其他RPG都使用几个人物从头打到尾，自然有趣得多。今作设定为随时可以换装，不再像前作那样限定在特殊的地方了，但也只有2个主角才能换，其他NPC角色无法换装。





普通服装33种，其他56种均为特殊服装，包括传说系列的人物、BOSS、以及恶搞服装（例如太鼓）等等。收集到服装材料之后，在商店里就可付一定费用制作出新服装。

每种服装能够使用的特技与主角的等级相关，一般来说LV55以上就能习得大部分服装的所有特技了，シゼル服装的最终奥义则要LV60才能习得。



战斗系统

在迷宫内前进时不能手动控制角色移动，今作采用了全新的“精简型线性行动战斗系统”，简称C-LMBS，就是类似梦幻模拟战3的一种半即时回合制系统。相信不少换装迷宫的老玩家对这个改变不太适应吧。

下面具体解释一下，玩家先将同伴编成多组队伍，每组3人，最多12人同时冒险。前进时，首先决定全部队伍的行动方向和到达位置，然后选择结束回合，各组队伍就会向指定的目标前进(此时按B键可以加速)，途中遇上敌人就进入传说系列传统的A·RPG作战方式，操作手感比前作流畅很多。这种移动方式要求玩家必须预测敌人的行动，大大提升了战略性，所以今作已经不是单纯的RPG了，官网直接定义为S·RPG，这也算是NAMCO的一种转型尝试吧。





关于前进路线的颜色有3种，白色表示该范围可以不受限制到达；红色表示无法移动到该范围；黄色表示前进路线有障碍物，角色可能无法顺利到达，特别在一些曲折的地形，甚至还会低能地往回走，一般建议让角色到达白色路线的范围就可以了。如果指定的位置出现闪烁的惊叹号，则表示移动到该位置会有特殊行为出现，比如开宝箱，开机关等等。另外，如果让盗贼或者忍者担任队长时，移动距离会比其他角色要远一些，可以善加利用这一点。

1回合内每支队伍只能使用1次道具，不过战斗中可以无限使用。料理也是只能制作1次。

另外还有一点需要说明一下，如果前一回合某支队伍不怎么移动的话，下一回合该队伍的可移动距离会增加不少。



完全攻略



某天，米那库尔小镇上（ミナクルの町）经历了意外的地震后出现了超古代文明的遗迹。布朗博士（ブラウン）对发掘出来的遗物进行研究并修复之后，发现这竟然是一艘可以穿梭时空的时间飞船。作为博士助手的弗里奥和凯罗兴奋的将飞船命名为“梦之号”，并打算乘坐去见心目中的英雄。当天晚上，弗里奥跟往常一样在睡前阅读英雄传记，发现书中的内容跟以前读过的有

陈俊	我们不但要全力支持中国游戏业的发展，更要亲身推动其发展，让世人看我们的吧！
读者资料	17岁，男，237200，安徽霍山中学高三4班，兴趣：游戏、思考、运动

了变化，弗里奥抱怨着进入了梦乡。第二天，博士惊呼时间飞船被盗走了，而且英雄传记里也发生了巨大的改变，本应拯救世界的英雄们没有阻止魔王的复活，世界在100日后将被毁灭，发生这种情况一定是有人乘坐时间飞船恶意改变了历史。

以当前的科学水平还无法做出时间飞船，就在众人一筹莫展时，来自未来的白发布朗博士带来了新发现的梦幻2号时间飞船，也顺道带来了宿命传说中的斯坦、玛丽和空曼，永恒传说中的瑞德、法拉和吉尔，仙乐传说中的罗伊德、柯列特、基尼亚斯和莉菲尔。于是，弗里奥和凯罗加入了众多英雄人物的队伍中，为了拯救世界开始了穿梭时空的战斗。

第1话　遗迹的邂逅





列迷遗迹是宿命传说的圣女莉娅拉和英雄卡依鲁的初次邂逅之地，他们一见钟情陷入热恋中，以后将会诞生一位小英雄，成为艾尔琳（エルレイン）的敌人。弗里奥一行人到达遗迹后，发现是波尼（ポニー）和库莱托（クライト）盗走了时间飞船，他们还带来了艾尔琳，意图阻止卡依鲁和莉娅拉相恋，让未来的小英雄夭折于襁褓之中。

◆胜利条件：击倒艾尔琳

◆败北条件：主角队全员阵亡

◆攻略要点：第一关当然是让大家熟悉系统的，没什么难度，地图上的敌人大多是待机状态，只有靠近了才会轻微移动一下。由于主角队的实力还比较差，有莉菲尔的回复魔法助阵，前2个敌人还算勉强可以应付，但对付后边的敌人就会稍显力不从心了。所以建议让弗里奥换上盗贼的服装去打开房门和宝箱，让其他3组队伍扫清路上的敌人比较安全。另外，让凯罗换上学者的服装可以使用特技查看敌人的资料，这样该怪物才会被收进怪物图鉴里。在BOSS前面的平台处，穿上学者的服装就会出现隐藏道路。

◆BOSS战：推荐让瑞德队与艾尔琳对决，艾尔琳使用特技的几率不太高，几乎是物理攻击，瑞德队里有法拉的回复魔法助阵，适合持久战。如果打算培养主角队的话，也可以先让其他队伍削减艾尔琳的大部分HP然后故意死掉，再让主角队上阵就可成功抢到EXP。顺便说一下，只要是与人对战的，即使是BOSS，用盗贼都可以从他们身上偷到相应的服装材料，不过成功率就……

战胜艾尔琳之后，守在一旁的波尼和库莱托飞速跑过来夺走了时之项链并打算乘坐时间飞船逃走，众人赶紧上前阻止，但已经迟了，靠近飞船的英雄们都消失在一片白光之中，现场就只剩下了两个主角和莉菲尔……

就在此时，卡依鲁和洛尼恰好赶到了遗迹，水晶球内的圣女莉娅拉也觉醒了。莉娅拉一直想寻找一个真正的英雄，得知卡依鲁还未成为英雄，于是失望地离去。卡依鲁听说乘坐时间机器可以见到莉娅拉，就和洛尼一起加入成为了同伴。

村庄内的杂货店和服装商店开张了，金钱足够的话就先制作服装和补充一下回复道具吧。

第2话　列迷遗迹地下1F



白发的布朗博士为了调查列迷遗迹的石版上记载的信息，进入遗迹后被怪物困住了，主角们要从怪物手中救回博士，此关没有BOSS，算是练级关吧。

◆胜利条件：救出白发布朗博士

◆败北条件：主角队全员阵亡

◆攻略要点：村内的杂货铺可以买到普通钥匙（カギあけセット），这样没有盗贼组成的队伍也可打开房门了。此处还出现一种蓝色的门，用普通钥匙无法打开，必须使用一种叫“古代钥匙”（いにしえのカギ）的消耗品道具，以后杀掉某些怪物才可以得到。

由这关开始可以去之前通过的关卡进行练级，进入该关卡前显示的是推荐的LV、该关卡的经验值和大致的金钱数量，用星星符号表示。



第3话　神之眼大神殿



波尼和库莱托从宿命传说的未来世界带来了一种石化光线兵器，打算让巴尔巴特斯（バルバトス）伺机把四英雄之一的司祭菲莉娅变成石化状态，为了拯救宿命传说的英雄，只有打倒巴尔巴特斯了。

◆胜利条件：击倒巴尔巴特斯

◆败北条件：己方未满2队人员；主角队全员阵亡

王安然	游戏是一种艺术，玩家对游戏的热情是一种艺术的理性。
读者资料	21岁，男，100094，中国农业大学（西区）531信箱，兴趣：游戏、音乐、动漫

◆攻略要点：此关的3扇石门必须要2队人员集中到一起合力才能推开，在第3扇门前见到了被石化的玛丽，于是众人提高了警惕，但还是被埋伏在门后的波尼和库莱托使用石化光线射中了。幸好菲莉娅及时赶到解除了众人的石化状态。回复原状的玛丽一个人就撞开了石门，这可是主角5个人合力才勉强推开的呀，果然是女强人！玛丽和菲莉娅加入成为了同伴，组成一支新的队伍。



◆BOSS战：巴尔巴特斯的斧头有一定几率将人打至昏厥状态，他的攻击属性是暗，弱点属性是光，如果以前不练一下等级的话不太容易对付。进入战斗前，队伍中如果有会使用魔法的，最好选择禁用特技的作战指令，因为我方只要使用魔法就会立即遭到反击，只能靠道具来回复HP了。

 第4话　神佑的圣堂

仙乐传说的神佑圣堂里出现了恶魔萨纳特斯（サナトス），前往圣堂打算击退恶魔的罗伊德和柯蕾特似乎被控制了意志，成为了恶魔的傀儡，主角们今次的任务就是从恶魔手里夺回罗伊德和柯蕾特，并彻底埋葬萨纳特斯。



◆胜利条件：击倒萨纳特斯

◆败北条件：主角队全员阵亡

◆攻略要点：怪物中开始出现了魔法师，只要在其咏唱咒文时赶快出手进行攻击就能中断它的出招。地图正中间浮台上的两个宝箱需要以后收了可以飞行的雅琪才能取到。

◆BOSS战：第1战对罗伊德和柯蕾特，罗伊德作为主攻，柯蕾特则使用辅助魔法，他们使用特技的频率很高。柯蕾特的扔木锤魔法能将人打昏，建议先集中搞定她，然后对付罗伊德一个人就轻松很多了。第2战对萨纳特斯，作为前作的最终BOSS，他实力也是很强的，魔法咏唱速度快，而且喷射头发的特技能将人打昏，还有瞬间移动的特技。先让凯罗使用提升攻击力和防御力的魔法增加己方战斗力，然后让弗里奥作为主攻上前狂砍并看准时机使用特技。别心疼道具的使用，等回村再恶补好了。

解决萨纳特斯后，罗伊德和柯蕾特终于恢复了正常的意识并加入了主角们的队伍，这下可以编成3支3人的队伍了。

 第5话　王城的地下牢

幻想传说的魔王达奥斯（ダオス）听信了自称预言家的波尼和库莱托的劝告，把以后将会成为敌人的雅琪和克拉斯抓住并囚禁在王城的地下牢狱里，眼看幻想传说的世界就会因此而终结，主角们怎能见死不救呢。



◆胜利条件：击倒达奥斯

◆败北条件：主角队全员阵亡；雅琪加入后增加雅琪队伍阵亡的条件

◆攻略要点：地图上打×的地方都是开关的位置，有些是在墙上的，控制队伍走到开关位置放下吊桥不断前进，依照机关位置选择一种适合自己的有效前进路线，兵分三路，开机关、取宝箱、救人各不相误。敌人会增加3支援军。要注意的是，到达右下角的囚禁着雅琪的牢房时，必须换上盗贼的服装开门，雅琪才会加入。然后用她飞到中央的牢房处打开机关，进入与达奥斯的决战。

◆BOSS战：达奥斯防御属性是“元暗光地水风火”，弱点属性是雷。虽说是幻想传说的最终BOSS，但一点也不难打，围住他拼命砍，如果让弗里奥换上剑士的服装猛放雷光剑，很快就可搞定。





胜利后，克拉斯和雅琪觉得自己和达奥斯似乎有着宿命的联系，于是，具有传说中的召唤术士美誉的克拉斯也加入了主角们的队伍中。

 第6话　列迷遗迹地下2F

列迷遗迹右上角原先被蓝色门封印的入口已经被打开了，而且以前被主角们杀死的达奥斯和艾尔琳也竟然复活了（玩到游戏后期就会明白，这是恶弗里奥和恶凯罗利用换装师的能力变的），

王瑞璞	《游戏王》中游戏被称为“游戏BOY”，那用英文不就是GAME BOY，老任真是够狠，连《游戏王》都给老任做广告！
读者资料	15岁，男，300141，天津河北区黄纬路五马路军民里30栋2楼201，兴趣：玩游戏、看PG、看漫画





他们与波尼和库莱托开始了更加紧密的合作，利用时间飞船在各个世界之间往返寻找着宝物，这些家伙到底有什么阴谋呢?

◆胜利条件：击倒达奥斯和艾尔琳

◆败北条件：主角队全员阵亡

◆攻略要点：1F还是跟第2话一样的配置，由于现在等级已经比敌人高了不少，杀这些敌人也捞不到多少EXP，干脆尽快到达右上角的出口脱出算了。2F绿色的门还是需要古代钥匙才能打开，此处的杂兵多了一些新敌人，数トロール实力较高，它的攻击还有一定几率将人打昏。另外，此处杀掉敌人的金钱多了不少，可要好好赚一笔啊。

◆BOSS战：达奥斯和艾尔琳单人的实力已经很强了，联手的实力更是让人头疼，所以在挑战前最好组成一支强力的队伍。2人物攻+1人魔法辅助的组合就很不错，建议用弗里奥、莉菲尔和罗伊德（或洛尼）的组合，整体战斗力较高。战斗时最好先集中解决掉达奥斯，他的魔法杀伤力比较厉害。



第7话　时空的尽头



露缇和莉娅拉被卷入了时空的尽头，这里白雾弥漫，方向难辨，而且地形无限重复延伸，比迷宫还要复杂。露缇和莉娅拉迷失在这个神秘的世界，遍寻不到出口，到处徘徊。这里还有众多同样被卷入的怪物，两人的生命安全令人担心。

◆胜利条件：30回合内救出露缇和莉娅拉

◆败北条件：主角队全员阵亡；30回合内未完成救出任务

◆攻略要点：此关的地形是无限重复延伸的，地图的上方和下方，左边和右边连在一起。莉娅拉和露缇会无规则的在地图上徘徊，用卡伊鲁可说得莉娅拉，玛丽可说得露缇。建议在编成队伍时，卡伊鲁和玛丽最好编入不同的队伍，兵分两路去说得。其他人和她们遇上就会进入战斗状态，杀掉有一定几率得到她们独有的服装材料，所以有时间的话不妨多尝试一下（杀掉的话她们还会在别的位置出现，不用担心任务失败）。



第8话　绝望的宫殿





听说以前失散的瑞德、吉尔和法拉3人到达了绝望的宫殿，众人于是前往会合，但是他们3人被此处出没的怪物冲走散了，吉尔和法拉由于连续作战体力不支已经被怪物抓住，今次的任务就是救回2人。

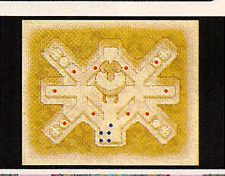
◆胜利条件：救出吉尔和法拉

◆败北条件：主角队全员阵亡

◆攻略要点：首先说明一下地图上的敌人，红色敌人对魔法防御较高，蓝色敌人对直接攻击具有较大抵抗性，所以应注意调用物攻型队伍对付红色敌人，擅长魔法的队伍对付蓝色敌人，否则很有可能陷入苦战。

瑞德一开始作为单独的队伍加入，由于他孤身一人，建议留守。此关利用浮台在各浮岛之间前进。所以如果不想拖延太多时间的话，让雅琪担任队长组成一支空中部队，并且让凯罗换上魔女的服装飞去取宝箱和救人无疑会快速得多。两个挟持了人质的敌人会四处逃跑，要准确判断它们的前进方向。杀掉挟持人质的敌人，吉尔和法拉会出现在宫殿门口，上前挑战胜利后发现是敌人用换装服假扮的，原来又是波尼和库莱托在捣鬼，真正的吉尔和法拉苏醒后加入成为同伴。

第9话A　转生之东门





新宿命传说的转生之门有两个门，一为死者返回现世的门，一为生者开始来世的门。波尼和库莱托一伙把3位英雄关进了转生之门中，把他们从鬼门关拉回来就要靠主角们的努力了。此关有东门和西门两个分支路线，这里选择东门路线。注意，里昂与朱达斯只能加入其中一个，选择哪个路线就看个人的喜好了。

刘阳	NDS——随身玩伴，PSP的画面——终结者，JS的游戏店——黑客帝国，流行感冒——生化危机，想要妈妈给我钱买PSP、NDS——最终幻想。
读者资料	16岁，男，045011，山西阳泉荫营中学206班，兴趣：听CD、玩掌机、上网

◆胜利条件：救出里昂、蒂姆罗斯(ディムロス)、亚托瓦伊特(アトワイト)
◆败北条件：己方未满4队人员；主角队全员阵亡；朱达斯队阵亡
◆攻略要点：一开始朱达斯暂时加入，过关后里昂加入。地图上打×的开关需要派4组队伍站在上面，才能消除中间囚禁3人的电网防护。要注意一点，离开开关之后会回复原状的。然后朱达斯和里昂联手对付冒出来偷袭的怪物，以他们的实力，杀那几个弱小怪物简直有辱身份呀。

众人正在为救出了人质而高兴呢，时间飞船旁边冒出了两个不怀好意的带着面具的人。刚才光顾着救人，没有派人留守飞船，这下可糟了，飞船被盗走了，怎么回去呢？朱达斯告知转生之门还有穿越时空的功能，弗里奥和凯罗总算得以回到了原来的世界。

第9话B　转生之西门

◆胜利条件:救出朱达斯、蒂姆罗斯、亚托瓦伊特
◆败北条件：己方未满4队人员；主角队全员阵亡；里昂队阵亡
◆攻略要点：一开始里昂暂时加入，其他与东门的分支路线没什么不同，过关后朱达斯加入。

第10话　列迷遗迹地下3F

布朗博士认为波尼和克莱特很有可能会去列迷遗迹,为了夺回被抢走的时间飞船，众人抄起家伙出发了。
◆胜利条件：捕获波尼和克莱特
◆败北条件：主角队全员阵亡
◆攻略要点：前2层跟以前一样，无需恋战。3F波尼和克莱特使用复制机器将自己变成多个分身，干掉所有的分身之后真身就会出现。此处红色的门需要古代钥匙才能打开，左上角是钻子先生的服装材料，他拥有钻开拦路岩石的特技。



戴面具的两个怪人抛弃了波尼和克莱特，坐上梦幻2号时间飞船仓促逃走了。波尼和克莱特阵脚大乱，急忙扔下炸药和捕兽夹意图阻止主角们的前进，换上盗贼的服装就可以无伤过去了。没花多少功夫就抓住了这两个可恶的家伙，并夺回了梦幻1号时间飞船。波尼和克莱特被关进警局的监狱里，他们为自己所犯下的罪行付出了应有的代价。

第11话　精灵之森





精灵之森被大群怪物围剿，精灵死伤无数，剩下的也被挟持作为人质，这件事与那两个戴面具的怪人有没有联系呢？让人感到意外的是，竟然连不同时空的斯坦、古列斯、娜娜丽和敏特等人，也因为时空的扭曲异变被卷入了这里……
◆胜利条件：击倒所有敌人
◆败北条件：主角队全员阵亡
◆攻略要点：此关雅琪和莉菲尔不能参战，而且不能使用魔法，所以要组成几支强力的物攻型队伍才行，最好多带点回复道具。一开始斯坦、古列斯、娜娜丽和敏特加入，敏特不能移动，作为回复点存在，只要让其他人员移动到她的旁边HP就能全回复。全灭敌人后从长老处可入手雅琪的服装材料。

第12话　猫人集落



猫人集落也遭到了大群怪物的围剿,敌人目标是抓走猫人长老,并且灭绝抵抗的猫人族。主角们今次的任务就是要保护猫人长老的家，避免长老被捉走。
◆胜利条件：击倒所有敌人
◆失败条件：主角队全员阵亡；敌人到达猫人长老家



◆攻略要点：一开始让你在路口自由设置四个陷阱，捕兽夹对飞行的怪物无效。建议派4支部队守住出口等敌人自己前来送死。第4回合右下方出现4支增援部队，第7回合猫人长老房子的左

上角出现4支增援部队，被佛谷使用晶精炮灭掉了2支，之后他和两个猫人组成护卫队对付怪物。如果怕失手，可以预先派一支部队守在左上角待机，过关后佛谷加入成为同伴。

果然不出所料，这次的事件也跟那两个戴面具的怪人有关。他们竟然一点也不隐瞒真相，原来他们来自未来世界，因为杀掉了未来的弗里奥和凯罗夺得换装服，所以具有了换装师的能力，话没说完，他们又呼的一声不见了，真是来去如风。

第13话 总领主之馆

总领主之馆被魔物侵占，这里变成了复制怪物的基地，今次的任务就是破坏这里的机器。刚一进入门口，就看到自称天才科学家的哈罗尔德正在追逐一个不听话的机器人，谁知机器人却向主角们扑来，别看它块头大，却是"大无用"，两三下就KO了它。哈罗尔德很生气，因为那个机器人是准备用来毁掉这里的复制机器的。主角们只好作为助手听从于哈罗尔德的指挥了。

◆胜利条件：破坏2台复制机器

◆失败条件：主角队全员阵亡；哈罗尔德队阵亡

◆攻略要点：地图上有很多复制机器，但真正的复制机器的出现位置不是随机性的，分别是左上角的第2台和右下角第一排的第2台，详见图中箭头所指处。由于只能用哈罗尔德才能停止，所以一定要派至少两队人马在她身边护驾。到达真正的复制机器的位置后，每台要还再调查一次，然后等2回合就能完全停掉，在这期间每回合会出现2个敌方增援。中央房间等候大家的是馆主的夫人魔女希泽尔，不过她也太弱了，几招必杀技就搞定。过关后哈罗尔德和美尔蒂加入成为同伴。村庄内的猫人商店新开张了，太鼓、钻子先生的服装材料也都可以买到啦。





第14话 人类牧场

仙乐传说的世界以前被关闭的人类牧场又重开了，这里也成为了复制人类的基地，被抓住的泽洛斯和椎名不幸成为了牺牲品。复制品鱼目混珠，与真人难分真假，主角们今次的任务就是救回泽洛斯和椎名，并彻底摧毁这些可恶的机器。

◆胜利条件：破坏所有的复制机器

◆失败条件：主角队全员阵亡；泽洛斯和椎名阵亡

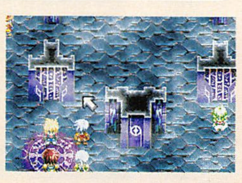
◆攻略要点：一开始泽洛斯和椎名加入，这里的敌人大多数是泽洛斯和椎名的复制品，先逐一解决房间内站在复制机器旁边的复制品，就能找出真正的复制机器。援军会出现3次，数量挺多，尽量让2支队伍一起行动，不然敌人的车轮战可不容易对付。当复制机器剩下一台时，复制品却连声说自己是真的，难道刚才加入队伍的才是复制品？大家都无法分辨真假，只有以实力来决定了，胜出的一定是真的。不过泽洛斯和椎名胜利后却说自己也是复制品，寒，不会是在开玩笑吧？





第15话 背叛者的基地

菲莉娅、基尔、吉尼亚斯、莉菲尔、库拉特斯、哈罗尔德和克拉斯这些魔力高的同伴不知被谁传送到了某个时空的秘密基地。由于人类的意志比较容易控制，他们成为了傀儡，利用魔力制造了覆盖整个基地的巨大结界。在这个结界内，只有他们自己才能使用魔法。到底谁有如此强大的力量呢？情况危急，先不管那么多了，把同伴救回来再说吧。



◆胜利条件：30回合内击倒7名传说系列人物

◆失败条件：主角队全员阵亡；30回合内未完成任务

◆攻略要点：由于敌人的魔法很厉害，而且我方无法使用魔法，此场战役难度较高，建议组成2支以上的物攻型队伍使用连续技尽快干掉魔法师，而且尽量多带点回复道具吧。偶就用了卡伊鲁＋洛尼＋玛丽，瑞德＋古列斯＋斯坦2队人员清空全场敌人了。打败7人后吉尼亚斯和库拉特斯加入成为同伴。面具怪人再次出现，他们的目的是将魔王贾巴巴（ジャババ）复活，要想知道事件真相的话，只限弗里奥和凯罗两人前往列迷遗迹最下层才会告知。

沈梦然	该死的BOSS，我恨你，卖我二手GBASP，翻新的，讨厌。
读者资料	16岁，男，541300，广西兴安外国语实验学校023班，兴趣：电脑游戏、玩GBA、看书、足球

第16话 列迷遗迹最下层

◆胜利条件：到达指定地点

◆失败条件：弗里奥和凯罗阵亡

◆攻略要点：由于只有两人，建议让凯罗换上具有回复魔法的服装。前3层的敌人还是老样子，就不多说了。4F的敌人也不难对付，多用特技连续攻击即可。左下角第2个宝箱是异度传说角色COSMOS的服装材料，有古代钥匙的话优先打开这个宝箱的房门，其他宝箱的东西是钱、宝箱怪、一些较好的道具，稍为重要的还有左上角第1个宝箱古代战士基鲁的服装材料，不过由于爆机后可以买到，钥匙少的话也不用去管它。





终于见到了两个面具怪人，他们已等候多时了。面具怪人向弗里奥和凯罗释明了自己的目的，他们身后的房间就是魔王贾巴巴的埋葬之地，但是有一扇封印住的门阻挡了去路。据说有4种钥匙可以打开这个门，分别是光之钥匙、冒险之钥匙、未来之钥匙和希望之钥匙。其中3种是假的，但没人知道是哪3种。所以面具怪人决定4种都收集，而且还下了挑战书，要光明正大地与主角们展开争夺战。说完之后他们露出了真面目，竟然是与弗里奥和凯罗长得一模一样的两个少年。难道他们就是来自未来世界的弗里奥和凯罗？但是样子看起来似乎很邪恶啊。“魔王一旦复活，世界就会毁灭了！哇哈哈哈……”他们临走前抛下了得意的笑声。



第17话 魔科学研究所

幻想传说世界的魔科学研究所，这里研制出了威力强大的魔导炮，可应用于战争。光之钥匙就藏在研究所里，恶弗里奥早已用换装服变成科学家混了进去，打算伺机夺取光之钥匙。为了阻止魔王的复活，绝对不能让恶弗里奥和恶凯罗得逞。



◆胜利条件：取得光之钥匙

◆失败条件：主角队全员阵亡

◆攻略要点：此关的魔导炮会频繁发射，不幸被射中的话至少不见一半的HP，所以要看准时机前进。一开始左边的那门炮大家都能避过的。然后伪装的恶弗里奥会露出真身，修改大炮的发射频率。大炮颜色为红时，表示下一回合就会发射，发射之后变为黄色，再下一回合又变为红色。中间只有1回合让你前进，所以用一些移动力高的人作为队长会相当有利，两个主角建议换上忍者或者盗贼的服装。

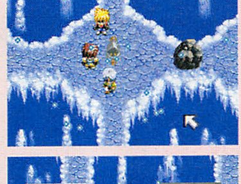


有两个楼梯可以上到放置光之钥匙的高台，推荐右边楼梯的路线，比较近而且相对安全一点，左边的楼梯要经过两门大炮。只要有人踏上楼梯，就发生恶弗里奥就夺走钥匙逃走的剧情，女忍者铃拦住了他的去路，“我绝对不会让你夺走的，即使付出我的生命……”。恶弗里奥显然被铃的视死如归镇住了，他转念一想这个钥匙也许是假的，为此斗个两败俱伤实在不值得，所以乖乖交出了钥匙。过关后铃加入成为同伴。



第18话A 冰之洞窟

边境居住的蛮族人深信用少女做祭品可以给族人带来平安，于是他们抓住了本族一位叫切鲁西的女孩，打算把她献给族人信奉的神。前往营救的维多罗突然不知所踪，主角们于是决定前往祭坛营救少女，并找回维多罗。有两条路可以到达祭坛，分别是冰之洞窟和炎之迷宫，不过都是险路。





◆胜利条件：找到出口离开洞窟

◆失败条件：主角队全员阵亡

◆攻略要点：此处是极寒地带，每回合全员受到最大HP10%的伤害，只有装备防寒之腕轮（フリーズチェック）才能避免，可在杂货店购入这个道具。如果嫌麻烦，就选择炎之迷宫的路线吧。地图右下方的宝箱里有武女神的服装材料，可派一支飞行部队去取。那些拦路的岩石要换上格斗家的服装（或者钻子先生）才能破坏，敌方会出现1次增援，其他就没什么要注意的了，到达出口进入与BOSS冰精灵一战，她攻防属性

郑璐	前几日，数学几何课，老师问：“角GBA和角NDS有什么联系？”我立刻答到：“都是任天堂出产！”全班哗然。
读者资料	15岁，男，330006，江西南昌马家池街94号801室（168号信箱），兴趣：打GBA、做中到NDS的白日梦以及看PG

都是水，弱点属性是火。我方大部分人都有火属性魔法或特技，所以对付她应该不用花太多的力气，过关后武德洛加入成为同伴。

第18话B 炎之迷宫





◆胜利条件：找到出口离开洞窟

◆失败条件：主角队全员阵亡

◆攻略要点：这里的地形损害效果与冰之洞窟不同，只有踩在熔浆上才会受伤，可以装备火炎披风（フレアマント）避免伤害。到达出口处发现切鲁西昏迷在地。BOSS是武女神，身后带两只火鸟，她的攻防属性是光，弱点属性是暗。要提醒大家的是，她的光属性魔法很厉害，所以2人物攻＋1人魔法回复就是比较好的组合，总之速战速决。胜利后入手她的服装材料。

第19话 斗技场激战





冰之洞窟或者炎之迷宫通过后直接开始这一话的剧情，不会返回村庄。如果想收集另一路线的道具，可以选择返回村庄的指令再重新把冰之洞窟或者炎之迷宫打一次，这样两个路线的道具都可以收集齐全了。

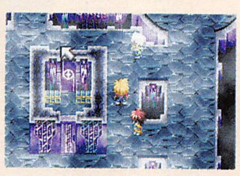
◆胜利条件：击倒空古曼；之后增加取得冒险之钥匙的条件

◆失败条件：主角队全员阵亡；击倒空古曼后增加冒险之钥匙被夺走的条件

◆攻略要点：此关分两部分流程，原先选择冰之洞窟的话，第二部分流程加入的同伴是切鲁西和佐尼。炎之迷宫路线则加入武德洛和佐尼。

第一部分流程先去挑战BOSS空古曼，个人感觉没什么难的，虽然他擅长近身搏击，只要我方用2个物攻型人物一左一右牵制住他，连续放特技，魔法师远程魔法协助攻击，很快搞定，他的超必杀技完全没有机会发挥出来。战胜后恶弗里奥出现，他与弗里奥又再次展开了争夺冒险之钥匙的游戏，这有点像赛跑游戏，移动力我方占绝对优势。一开始可以设置四个陷阱阻挡敌人，第3回合出现5支援军，己方援军也同时出现。冒险之钥匙在右上角最右边的宝箱里，取得就会立即过关，所以先把其他的宝箱拿了再说。过关之后空古曼加入队伍成为同伴。

第20话 时空的尽头第2战



时空的异变和不安定导致时空的尽头比以前增大了数倍，而且还吸入了数名传说人物和未来之钥匙。为了争夺这个钥匙，看来恶弗里奥很快就会抵达那里，事不宜迟，主角一行人立即动身前往时空的尽头。

◆胜利条件：30回合内取得未来之钥匙

◆失败条件：主角队全员阵亡；未来之钥匙被夺走；30回合内未完成任务

◆攻略要点：未来之钥匙随机出现在某个敌人身上，此关要尽快消灭敌人，因为过一定回合后它们会携带未来之钥匙逃走。此处道路曲折复杂，用飞行的雅琪组成一支部队，并且凯罗也换上雅琪的服装，取宝箱和追赶敌人会快不少。另外，这里有5名角色可以说得，具体请看研究篇。

◆回村后的特别事件：从斯坦处入手他的服装材料。

第21话 超古代都市





主角所在世界的尽头有神一族留下的宝物库，超古代都市和浮游要塞都可以到达那里，宝物库藏有希望之钥匙，据说可以打开地狱和天堂的门。恶弗里奥已经前往抢夺，这一定就是可以真正解除魔王封印的关键之物了。弗里奥决定带一些同伴前往阻止恶弗里奥的野心，让凯罗和部分同伴留守村庄。

◆胜利条件：到达尽头的机关处

◆失败条件：弗里奥队全员阵亡

◆攻略要点：雅琪和凯罗不能参战，而且此战派出场的人不能参加下一关浮游要塞的战斗，所以要合理安排人员，保存战力。另外，此关必须要

黄涌钦	一闽23期P43栏中，许春臣仁兄竟肯为了DS，甘愿以躯（160斤）志换，舍身割肉，令在下尤为佩服，想到俺才80多斤时，长叹："DS，你真是可望而不可求啊……"
读者资料	17岁，男，515325，广东普宁大南山镇三坑路朱铺，兴趣：玩GBA、集邮、日本动漫、运动、看PG

派铃出战。前进时各房间之间不断切换电流防护网阻挡去路，建议各部队分开作战。每回合都会出现援军，敌人无法杀完。以个人经验，往左下走然后从中间突破，再向左上便能顺利到达BOSS处，可以少走很多冤枉路。

◆BOSS战：尤古多拉舒HP12000，攻防属性是光，弱点属性没有。左右夹攻，配合回复型队员魔法师，打倒他还是能够比较轻松的，感觉弱了点。

第22话 浮游要塞

凯罗眼看过了许久还未见弗里奥回来，很是着急，在她的哀求下，博士终于同意了让她率领同伴从浮游要塞前往宝物库。

◆胜利条件：到达尽头的机关处

◆失败条件：凯罗队全员阵亡





◆攻略要点：先派雅琪去踩红色的机关放下吊桥让不能飞行的部队过河，凯罗也换上雅琪的服装加快进度。有电流防护网的地方必须踩左上角的红色机关才能消除，此关有3门魔导炮，发射时间的颜色表示跟第17话一样，在突破防线的那回合发射规律会产生改变，所以每回合都要观察魔导炮的颜色以决定前进路线和制定作战策略。

◆BOSS战：巴尔巴特斯HP12000，攻防属性和弱点属性都没有，他的魔法咏唱时间极短，而且咏唱时是无敌的。还是老样子左右夹攻对付，他接近死亡时会放激光绝招，杀伤力极大，注意回复HP，胜利后有一定几率得到他的服装材料。

胜利后发现是恶弗里奥利用换装师的能力变的，他悻悻地跑掉了，不过他临走前很坚定地说“你们会后悔的，我肯定可以夺到希望之钥匙，看着吧！”凯罗以为他只是掩饰失败的羞愧，也就没在意。

弗里奥和凯罗在宝物库会师，取得了希望之钥匙。回村后众人累得倒头就睡，第2天弗里奥和凯罗看到了铃的留言，要他们到列迷遗迹，有事商量，而且她还拿走了最重要的希望之钥匙。两人赶到列迷遗迹才明白，原来铃不知什么时候已经被他们抓住了，在超古代都市和弗里奥一起战斗的铃是恶凯罗利用换装服变的。不过，恶弗里奥和恶凯罗给了主角们挽救的机会，第二天在列迷遗迹进行最终决战，胜利的人就可得到希望之钥匙。

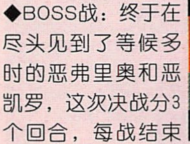
最终话 列迷遗迹的决战











◆胜利条件：击倒恶弗里奥和恶凯罗

◆失败条件：主角队全员阵亡

◆攻略要点：先在村内买点回复道具，调整一下装备再进去。这里的敌人实力已经比以前强了不少，虽然只有两个人参加决战，但还可以带多3队人进去，每下1层就被强制派一队人守住楼梯口，为了节省道具，建议让他们去开路好了。

◆BOSS战：终于在尽头见到了等候多时的恶弗里奥和恶凯罗，这次决战分3个回合，每战结束后可以选择取消进行换装和回复HP。

◆第一战：男格斗家HP5000，女剑士HP5000，这是特技和速度型的组合，推荐换上斯坦和法拉的服装组合应战。

◆第二战：里昂HP6000，敏特HP3000，先解决敏特，里昂就如狂风中的树叶，感觉比第一战要简单得多。

◆第三战：尤古多拉舒和希泽尔，HP都是10000。希泽尔魔法咏唱速度快而且杀伤力强，是攻击首选，尤古多拉舒的大地崩裂魔法也很让人头疼。笔者由于幸运地在第22话入手了巴尔巴特斯的服装材料，所以此战就用了LV60巴尔巴特斯＋LV50女武神的组合，连续放最终奥义（女武神LV45习得，巴尔巴特斯LV55习得），打起来真是轻松畅快。女武神最终奥义攻击时正面物理攻击无效，非常实用，而巴尔巴特斯最终奥义咏唱速度快且杀伤力强，你会看到一堆3位数的数字不断冒出来（顺便说一下，有些人物的最终奥义必须红血才能发）。当然，很多人不一定能够在爆机前入手巴尔巴特斯的服装，所以推荐男主角用斯坦，如果阁下是音乐达人的话，也可以考虑用太

鼓^_^。回复HP和TP方面就直接用道具吧，激战中没有时间让你咏唱魔法，而且被打断的机会很高。

胜利后入手尤古多拉舒、达奥斯、巴尔巴特斯，希泽尔，萨纳特斯，艾尔琳这6位BOSS的服装材料，也取回了希望之钥匙，魔王复活世界毁灭的未来不会实现了。弗里奥和凯罗向各位同伴一一道别，他们乘坐时间飞船回到了各自的世界，米那库尔小镇又恢复了往日安宁平和的生活。

“如果你们是英雄的话，就解除封印让我复活，然后打倒我！”贾巴巴的怨念之声在遗迹里回响。

事情真的就这样结束了吗？THE END？

超极限研究心得



爆机后的隐藏要素

●魔王复活







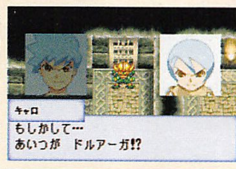


爆机后标题画面变为蓝色，可以前往列迷遗迹最下层挑战复活的魔王贾巴巴，HP18000，攻击属性暗，防御属性“雷暗元地水风火”。这个家伙实力超强，不仅速度快而且经常跳来跳去，用一些激光炮之类的必杀技不太容易打中，女武神的最终奥义经常会砍空，没有足够强力的服装和等级几乎没有获胜的可能。他常用的是踩人的特技，还有一种四属性连放的恐怖魔法，可称之为炼狱，凡中了这招的角色，非死则重伤。所以用巴尔巴特斯看准时机猛放最终奥义比较容易取胜，其他普通角色胜算不大，如果能够用魔法提升攻击防御力的话效果就更佳了。另外，魔王是可以反复挑战的，而且胜利后有9999点金钱，如果缺钱的话也可以反复来打，金钱与EXP双收。

●多鲁亚加的噩梦



换上基鲁（ギル）服装和家里的修女对话发生剧情，主角会做梦，进入隐藏迷宫多鲁亚加之塔去救被怪物抓住的少女凯（カイ），这是NAMCO早期著名游戏多鲁亚加之塔的场景。迷宫共10层，每层规定在60回合内找到下一层的钥匙，钥匙会随机出现某个怪物身上。男主角必须一直穿着基鲁服装战斗，换装的话就会立即退出迷宫返回村庄。







下面说一下攻略要点。1～8F的敌人都很弱，得到钥匙无需逗留，直接开门到下一层。9F得到钥匙后，先别急着开门，那样就会直接返回现实世界了。要消灭地图上的全部敌人，会再出现两次援军，然后就可挑战BOSS多鲁亚加。它的HP22000，攻击属性暗，防御属性“元暗”，弱点属性是光。从头到尾它似乎只会用一招“狂王镰狱舞”在版面内来回冲撞（其他的招式咏唱时间长，就算使出也会被打断），基鲁服装的必杀技每招都很强，配合光属性魔法，解决它不算太难。胜利后上到10F，杀掉几个宝箱怪，从中间道路的左边宝箱中取得多鲁亚加的服装材料，中间的宝箱救回凯，得到凯的服装材料，这个迷宫的BOSS多鲁亚加也是可以反复挑战的。

主角能力值的提升

在商店内可以选择“强化”指令利用饰物和服装材料对主角进行强化从而提升基本能力值，每种道具提升的能力值种类和数值是不一样的。一开始只要金钱500，以后每强化一次就多增500，这样耗用的金钱和道具是非常惊人的，所以注定了强化的次数不可能太多，没钱没道具的可怜人还是乖乖去练级比较实在。

李辉	第一次接触《约束之地》，却被深深吸引，约束其中。
读者资料	21岁，男，621002，四川绵阳西南科技大学东苑4号楼B-511，兴趣：游戏、漫画、动画、科幻电影

其中有些道具用来强化时能力值提升比较高，如果这些道具比较多的话可以挥霍一下，分别是：ハロルドのつえ和メンタルリング提升TP10点，智力也提升1～2点；デッキブラシ提升HP30点；ペルシャブーツ提升防御力5点；ユニコーンのつの提升智力5点；コリンのすず提升速度5点；エデンズファイア提升攻击力3点，智力也提升3点。

料理的制作和收集

身上持有的料理材料如果刚好是制作某种料理所需要的，和食堂的老板对话就可得到该料理的制作秘方（在料理图鉴里可以查看），最后一种料理的制作秘方（HP和TP全回复）是爆机后从法拉处学会的，但是要满足两个条件，一是与法拉有较高的好感度，二是法拉必须出现在食堂，所以比较苛刻。制作料理只能在迷宫内进行，制作成功率是与队长的状态相关的，失败的话，下次再做同样的料理成功率就会提升一些，所以多锻炼厨艺的话全料理加到100%也是没问题的。如果让主角换上厨师的服装，料理的制作成功率会高很多。

フレンチトースト	13%	ひつような しょくざい	
ロールキャベツ	10%	にく	15
ビーフシチュー	25%	トマト	15
クリームシチュー	13%	たまねぎ	15
カレーライス	85%	じゃがいも	15
グラタン	10%		

コトコトじっくり煮込みました
HP100%回復

古代钥匙的有效取得法

古代钥匙作为打开列迷遗迹宝箱房间惟一的道具，很多玩家打了半天都一无所获，其实编号为003、007、014、025、028、032、067、084、089、094、096、097、100、106、108、111、113、120、135、139的怪物身上都持有古代钥匙，不过得到几率仅有3%，有时候甚至打1小时也得不到1条。有种方法可以稍微提升这个几率，就是利用队伍组合的特殊效果，详细人员的组合请看后文。关于打钥匙的地点，个人推荐超古代都市，里面的圆圈地点上怪物是无限增援的，只要在比较远的地方留一个敌人不杀，然后找个出现怪物的圆点站着不动每回合待机，就可以无限遇敌，其中有一种敌人就掉这种古代钥匙。而且这里敌人的金钱也很多，对制作衣服的花费很有帮助。

关于怪物图鉴的完成

在换装2，如果不慎有部分怪物错过了调查时机，以后就无法完成图鉴了，以致有些追求完美的玩家还要重新打一次。而今作就做了改进，变得人性化了，所有怪物在爆机后都可以遇到，不存在不能完成图鉴的情况，因此大家可以在爆机后再使用魔法或道具调查怪物资料来慢慢完成，不过自然是边进行剧情边调查最为方便了。



↑全怪物图鉴，全NPC加入，全服装制作完成。

NPC角色的加入

除了剧情加入的NPC外，还有一些与主线无关的NPC，需要再打一次以前通过的关卡用特定角色去说得。

1、通过时空的尽头这关后，再回去打一次，用雅琪可以说得弓箭手切斯塔。

2、在“时空的尽头第2战”这关可以用吉尼亚斯说得普蕾瑟雅，切鲁西说得武德洛（冰之洞窟路线），或者是武德洛说得切鲁西（炎之迷宫路线）。通过之后再回去打一次，可以用普蕾瑟雅说得利伽鲁，法拉说得雷斯，美尔蒂说得查特。

3、爆机之后，如果还有未加入的人物，或者以前错过了说得时机的，都可以补回来，他们会随机在以前的关卡内出现。

4、里昂与朱达斯只能加入其中一个，对完成NPC角色全图鉴没影响。熟悉宿命传说的人应该知道，其实这两人是同一人，朱达斯是里昂戴面具的版本，当然不能同时加入。反正也可得到他的服装，无所谓加入真人了。

太鼓的达人



如果你认为NAMCO设计太鼓的服装只是单纯恶搞的话就错了，别看它样子笨笨傻傻的，LV40可以习得一招超必杀“太鼓的达人”，实际上就是个音乐MINI游戏。必杀技发动后，会随机抽选1首音乐，让你随着音乐的节奏准确地按键来演奏。红色的鼓按A键，蓝色的鼓按B键。根据你演奏的成绩来决定最终的伤害值，最高可以达到敌全体9999点的巨大伤害，不过有些曲目也太长了，演奏完了都要用3分多钟，姑且不论成绩好坏，用其他人早就不只打9999点了，而且在一次战斗中只能使用一次，所以很不实用，仅作为无聊时的消遣品。此外，男装太鼓和女装太鼓的演奏曲目是不一样的，

男装太鼓有マッピー、メトロクロス、ドラゴンスピリット、ドラゴンバスター、スカイキッド、リブルラブル、源平讨魔传7首乐曲，女装太鼓分别是幻想、宿命、永恒、宿命2、仙乐各一首。可惜只能在战斗中演奏，没有作为独立的MINI游戏出现。



队伍组合的附加特殊效果

今作取消了服装的特殊效果，而将这个系统导入了队伍中。让特定关系的人物（譬如从感情方面来说，就有恋人、情敌、单相思、三角恋等等），或者特定职业的角色（例如同种职业、或职业互补等等），或者相同传说系列的人物，让他们组成同一支队伍作战的话，队伍称号不仅会有变化，整支队伍还能获得相应的对战斗极为有利的特殊效果。所以强烈建议各位玩家在编成队伍时，尽量把那些能够产生特殊效果的人物编成一队，详见下表。其中“战斗胜利后得到珍贵道具的几率提升”这个特殊效果只有3支队伍拥有，对收集好道具非常有利。

要提醒大家的是，让主角们换上其他NPC角色的服装是无效的，只能用真人来组合。

当一支队伍中可以同时成立2个甚至3个称号时，只能取其中一种，会有优先级的判定，3人称号>2人称号，效果也相应地变成3人称号的效果。如果都是2人称号，则优先级高的称号成立。例如斯坦与露缇的称号是“恋人”，露缇与里昂的称号是“隐藏的过去”（意思就是老情人），斯坦与里昂的称号是“情敌”，那么把这3人放到同一队伍里最终会取哪个称号呢？经实践，情敌>隐藏的过去>恋人，所以这支队伍的附加效果自然就是“情敌”称号的效果了。这样的例子还有很多，有兴趣的玩家可以自己试试。



↑具有提升攻击力特殊效果的人员组合。　↑具有战斗胜利后得到珍贵道具的几率提升特殊效果的人员组合。

队伍称号	所需角色或职业	附加特殊效果
テイルズヒーロー	クレス、スタン、リッド、カイル、ロイド、フリオ任意3人	HP回复率提升
テイルズヒロイン	ミント、ルーティ、ファラ、リアラ、コレット、キャロ任意3人	HP回复率提升
ふたりはライバル	クレス＋チェスター	将敌人打昏的几率提升
ふたりはライバル	スタン＋リオン	攻击力提升
ふたりはライバル	リッド＋レイス	防御力提升
ラブラブ	クレス＋ミント	HP回复率提升
ラブラブ	チェスター＋アーチェ	TP消费量减少
ラブラブ	スタン＋ルーティ	HP回复率提升
ラブラブ	リッド＋ファラ	HP回复率提升
ラブラブ	キール＋メルディ	智力提升
ラブラブ	リッド＋ファラ	HP回复率提升
ラブラブ	カイル＋リアラ	TP回复率提升
ラブラブ	ロイド＋コレット	战斗胜利后得到珍贵道具的几率提升
ひめられたかこ	ロイド＋クラトス	防御力提升
おやこのキズナ	スタン＋カイル	将敌人打昏的几率提升
おやこのキズナ	ルーティ＋カイル	战斗胜利后得到金钱数提升
きょうだいじんぎ	カイル＋ロニ	攻击力提升
クールなやつら	すず＋リオン＋プレセア	中招硬直时间缩短
かねのもうじゃ	ルーティ＋盗贼	战斗胜利后得到金钱数提升
はやてのごとく	忍者、すず、しいな任意2人	速度提升
りょうりじょうず	厨师、ミント、マリー、ファラ、ナナリー、リーガル任意2人	战斗胜利后得到食物的几率提升
いやしのたつじん	牧师、ミント、フィリア、リフィル任意2人	TP回复率提升
レンズハンター	ルーティ＋マリー	战斗胜利后得到珍贵道具的几率提升
グラップラー	ファラ＋コングマン＋リーガル	将敌人打昏的几率提升
サイエンティスト	クラース、フィリア、キール、ハロルド、リフィル任意2人	智力提升
ナンパもの	诗人、ロニ、ゼロス任意2人	逃跑速度提升
かたおもい	ジーニアス＋プレセア	中招硬直时间缩短
ごうかいさん	コングマン＋フォッグ	防御力提升
がんこもの	クラース、コングマン、クラトス、リーガル任意3人	中招硬直时间缩短
いかすメンズ	ウッドロウ、ジョニー、レイス、ゼロス任意3人	战斗胜利后得到金钱数提升
グレードハンター	チェスター、チェルシー、リッド、ナナリー任意2人	速度提升
さんかくかんけい	リッド＋ファラ＋レイス	攻击力提升
ちいさなきょじん	すず、チャット、ジーニアス、プレセア任意3人	TP消费量减少

杨凌	游戏最重要的就是游戏性而并非多边形，所以NDS才是正确的选择！
读者资料	19岁，男，300300，天津东丽区中国民航学院64号信箱飞行学员队，兴趣：游戏（RPG类为最爱）、动漫

队伍称号	所需角色或职业	附加特殊效果
どうぶつだいすき	猫人×2；猫人＋メルディ；猫人＋しいな 以上任意1种	炎和冰属性攻击伤害减少
おっとごめんよ！	盗贼、すず、ルーティ、コレット任意3人	战斗胜利后得到珍贵道具的几率提升
てんさいとぐみん	フリオ＋キャロ＋ハロルド	魔法咒文咏唱速度提升
もうかりまっか？	商人×2；商人＋レイス 以上任意1种	战斗胜利后得到道具的几率提升
けんとこぶしと	剑士＋格斗家	将敌人打昏的几率提升
ベストパートナー	剑士＋牧师；剑士＋魔女；剑士＋魔法师 以上任意1种	TP消费量减少
けんじゅつしなん	クレス＋剑士	HP回复率提升
がくじゅつしなん	キール＋学者	TP回复率提升
ゆみのこころえ	チェスター＋弓箭手	将敌人打昏的几率提升
まじゅつしなん	魔法师、魔女、アーチェ任意2人	魔法咒文咏唱速度提升

全服装入手方法

●普通服装的制作方法

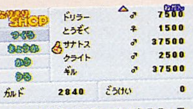
普通服装的制作，首先收集到必要的材料，然后到商店选择“制作”指令就能做出新的服装，大部分服装都有男女两种，但是某些特殊职业的服装只有其中一种。

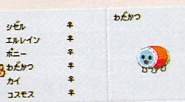
服装名	必要材料	着装性别
剑士（けんし）	けんじゅつしょ	无限制
格斗家（かくとうか）	くろおび	无限制
弓箭手（アーチャー）	ハンターボウ	无限制
牧师（クレリック）	きょうてん	无限制
忍者（にんじゃ）	くろしょうぞく	无限制
魔法师（ウィザード）	くろのローブ	♂
魔女（ウィッチ）	くろのローブ	♀
商人（しょうにん）	きんのそろばん	无限制
舞娘（おどりこ）	ダンスシューズ	♀

服装名	必要材料	着装性别
厨师（ワンダーシェフ）	フライパン	无限制
诗人（あそびにん）	キツネのおめん	无限制
医生（ドクター）	ちょうしんき	♂
护士（ナース）	ちょうしんき	♀
音乐家（おんがくか）	ギター	无限制
学者（がくしゃ）	ひゃっかじてん	无限制
猫人（ねこにん）	のこぎのこ	无限制
魔术师（てじなし）	シルクハット	♂
模特（モデル）	かわのコート	♀
盗贼（とうぞく）	とうぞくのダガー	无限制

●特殊服装的制作方法

特殊服装都是在传说系列中登场过的人物、BOSS，或者是NAMCO游戏中的角色，此类服装不仅要收集到必需的服装材料，还要用特定的普通服装作为基本材料才能制作出来。满足以上2个条件，该特殊服装就会出现在制作列表里让你选择，那些BOSS服装的制作费可以非常昂贵的哦。另外，关于己方NPC角色服装的材料，都是在村庄内和他们对话入手的，但首先得派他们出去参加几次战役来提升好感度（只需出战即可，不一定要杀敌，提升还是很快的），一定时间后再与他们对话就可入手了。





服装名	必要基本服装	服装材料	服装材料入手地点
クレス	けんし♂	おうぎかいでんしょ	村庄内的クレス处入手
チェスター	アーチャー♂	エルヴンボウ	村庄内的チェスター处入手
ミント	クレリック♀	スターメイス	村庄内的ミント处入手
クラース	がくしゃ♂	けいやくのゆびわ	村庄内的クラース处入手
アーチェ	ウィッチ♀	エルブンロアー	村庄内的アーチェ处入手；エルフの森突破后入手
すず	にんじゃ♀	にんとうちつざくら	村庄内的すず处入手
スタン	けんし♂	デッキブラシ	村庄内的スタン处入手；出会いの遗迹突破后入手
ルーティ	とうぞく♀	レンズ	村庄内的ルーティ处入手
リオン	けんし♂	しんくのマント	村庄内的リオン处入手；爆机后商店内可购入
フィリア	がくしゃ♀	ぎんぶちメガネ	村庄内的フィリア处入手
ウッドロウ	けんし♂	ベルセルクアロー	村庄内的ウッドロウ处入手
チェルシー	アーチャー♀	セルフボウ	村庄内的チェルシー处入手
マリー	けんし♀	きんのフライパン	村庄内的マリー处入手
コングマン	かくとうか♂	チャンピオンベルト	村庄内的コングマン处入手;时の吹きだまり2杀掉045号怪物入手
ジョニー	おんがくか♂	リュート	村庄内的ジョニー处入手
リッド	けんし♂	りょうしのおの	村庄内的リッド处入手
ファラ	かくとうか♀	ラシュアンぞめ	村庄内的ファラ处入手；出会いの遗迹突破后入手
キール	がくしゃ♂	レオノアじしょ	村庄内的キール处入手
メルディ	おんがくか♀	オージェのピアス	村庄内的メルディ处入手

服装名	必要基本服装	服装材料	服装材料入手地点
服装名	必要基本服装	服装材料	服装材料入手地点
フォッグ	アーチャー♂	ミアキスバッジ	村庄内的フォッグ处入手
チャット	とうぞく♀	アイフリードハット	村庄内的チャット处入手；时の吹きだまり2战胜チャット入手
レイス	しょうにん♂	コルルーンのつぼ	村庄内的レイス处入手
カイル	けんし♂	ストームブリンガー	村庄内的カイル处入手
ロニ	クレリック♂	ミョルニル	村庄内的ロニ处入手
リアラ	ウィッチ♀	きぼうのペンダント	村庄内的リアラ处入手
ジューダス	けんし♂	しっこくのペルソナ	村庄内的ジューダス处入手；爆机后商店内可购入
ナナリー	アーチャー♀	エデンズファイア	村庄内的ナナリー处入手
ハロルド	がくしゃ♀	ハロルドのつえ	村庄内的ハロルド处入手
ロイド	けんし♂	かなめのもん	村庄内的ロイド处入手；神托の圣堂杀掉ロイド入手
ジーニアス	てじなし♂	ワールドオブワン	村庄内的ジーニアス处入手；出会いの遗迹突破后入手
コレット	おどりこ♀	みこのしょうぞく	村庄内的コレット处入手；出会いの遗迹突破后入手
リフィル	がくしゃ♀	ユニコーンのつの	村庄内的リフィル处入手
しいな	にんじゃ♀	コリンのすず	村庄内的しいな处入手；里切りの砦战胜しいな入手
ゼロス	あそびにん♂	みこのれいふく	村庄内的ゼロス处入手
プレセア	けんし♀	ガイアグリーヴァー	村庄内的プレセア处入手
リーガル	ワンダーシェフ♂	こうてつのてじょう	村庄内的リーガル处入手
クラトス	けんし♂	フランヴェルジュ	村庄内的クラトス处入手
リリス	ワンダーシェフ♀	ぎんのおたま	斗魂コロシアム突破后,再次前往斗技场,战胜5位主角和最后的リリス就可入手
アミィ	ワンダーシェフ♀	マスコット	ねこにんの露天处可购入
サナトス	なりきりし	りゅうのうろこ	レミ遗迹最下层杀掉恶フリオ和恶キャロ就可入手
ダオス	クレス	デリスエンブレム	レミ遗迹最下层杀掉恶フリオ和恶キャロ就可入手
シゼル	メルディ	やみのたま	レミ遗迹最下层杀掉恶フリオ和恶キャロ就可入手
バルバトス	スタン	ちぬられたおの	レミ遗迹最下层杀掉恶フリオ和恶キャロ就可入手
エルレイン	リアラ	きせきのペンダント	レミ遗迹最下层杀掉恶フリオ和恶キャロ就可入手
ユグドラシル	ロイド	クルシスのきせき	レミ遗迹最下层杀掉恶フリオ和恶キャロ就可入手
ワルキューレ	なりきりし	グングニル	炎の迷宫战胜ワルキューレ入手；爆机后商店内可购入
セルシウス	ファラ	セルシウスのなみだ	爆机后商店内可购入
ボニー	とうぞく♀	トラのけがわ	爆机后商店内可购入
クライト	とうぞく♂	フェイクファー	爆机后商店内可购入
ギル	けんし♂	エクスカリバー	爆机后在猫人商店处可购入
カイ	ウィッチ♀	BCロッド	ドルアーガの塔10F突破后入手
ドルアーガ	ウィザード♂	RCロッド	ドルアーガの塔10F宝箱内
ドリラー	なりきりし	ドリル	猫人商店处可购入
わだどん	あそびにん♂	たいこのバチ	猫人商店处可购入
わだかつ	あそびにん♀	たいこのバチ	猫人商店处可购入
コスモス	モデル♀	エーテル	レミ遗迹最下层左下方第2个宝箱处

盗贼的收获

如果从第1话就用盗贼不断盗取敌人身上的道具，一直偷至爆机，你猜会收获多少东西呢？说出来可能吓你一大跳，你的身家可以压过比尔盖茨大爷了^_^。首先说明一下，敌人掉落的道具和偷到的道具是不同的。如果偷盗对象是人，那么入手的就是他的服装材料，即使BOSS也不例外。所以下面仅列出可以从怪物身上盗取的道具，各位有兴趣的可以尝试一下，成功率方面就不太好说，看运气了。

编号	怪物名	可盗取的道具
No.01	アーチャー	ブレッド
No.02	アイアンゴーレム	タリスマン
No.03	アイアタイガー	フェアリィリング
No.04	アクアウィッチ	アクアマント
No.05	アクアシューター	ハンターボウ
No.06	アクアスピン	フレアマント
No.07	アクアソード	フリーズチェック
No.08	アクアバトラー	アクアマント
No.09	アラーネア	メンタルリング
No.10	イーヴルスター	メンタルリング
No.11	ウィザード	オレンジグミ
No.12	ウィッチ	マント
No.13	ウィルオ・ウィスプ	ライフボトル
No.14	ウィンドソード	エルウンブーツ
No.15	ウィンドメイジ	シェッドブーツ
No.16	ヴェノン	ポイズンチェック
No.17	ウツズワーム	キャベツ
No.18	エアスライサー	ジェットブーツ
No.19	ACローパー	パラライチェック
No.20	エッグベア	たまご
No.21	エレキガード	サンダーマント
No.22	エレキシューター	エルヴンボウ
No.23	エレキパンチャー	くろおび
No.24	オウフイッシュ	シーフード
No.25	オーガー	にく
No.26	オークジェリィ	エリクシール
No.27	オクトスライミー	プロテクトリング
No.28	カーヴァードイル	ペルシャブーツ
No.29	ガストシューター	ハンターボウ
No.30	ガストバトラー	レザーマント
No.31	カルリット	メンタルリング
No.32	カロウズバード	アクアマント
No.33	ガロー	サンダーマント

No.34	ガンバラーベア	にく
No.35	キツクフロッグ	ポイズンチェック
No.36	キラービー	レタス
No.37	キングフロッグ	ポイズンチェック
No.38	グール	くろおび
No.39	クラーケン	アクアマント
No.40	グラスホッパー	レモングミ
No.41	グラップラー	チャンピオンベルト
No.42	グリーンローバー	アワーグラス
No.43	グリズリー	にく
No.44	クリミナル	レジストリング
No.45	けんおう	こうてつのてじょう
No.46	コッドハンド	くろしょうそく
No.47	サイズキャリアー	マント
No.48	サロリサ	のこきのこ
No.49	サンダーソード	プロテクトリング
No.50	G・スパイダー	ポイズンチェック
No.51	シースピン	シーフード
No.52	シースラッグ	パナミーアボトル
No.53	シーホース	アクアマント
No.54	シャドウサーバント	フェアリィリング
No.55	スーパースター	シーフード
No.56	スケルトン	マント
No.57	スコーピオン	パナシーアボトル
No.58	スターフィッシュ	シーフード
No.59	スノーロブスター	ペルシャブーツ
No.60	スピリウム	のこきのこ
No.61	スピリット	アワーグラス
No.62	スライム	アップルグミ
No.63	セージ	ひゃっかじてん
No.64	ソーサラー	ひゃっかじてん
No.65	ソルジャー	マント
No.66	ダークガード	フィードシンボール
No.67	ダークソード	フェアリィリング
No.68	ダイアーウルフ	にく
No.69	たまてばこ	エリクシール
No.70	タランチュラ	レジストリング
No.71	デス	タリスマン
No.72	デッドリーインセクト	パナシーアボトル
No.73	テラーニードル	レタス
No.74	トールマン	クローナシンボル
No.75	ドラゴントゥース	レザーマント
No.76	トリトン	フリーズチェック
No.77	ドルイド	ひゃっかじてん
No.78	ドレイク	ミスティツンボル
No.79	トロール	にく
No.80	トロピクスワーム	キャベツ
No.81	ナイトフライヤー	パラライチェック
No.82	ナイトレイド	にく
No.83	ニードルシエル	パナシーアボトル
No.84	ネクロマンサー	メンタルリング
No.85	ノクターナルフライ	たまぬぎ
No.86	ハーピー	エメラルドリング
No.87	バッファロー	トマト
No.88	バトラー	マント
No.89	バンダースナッチ	パナシーアボトル
No.90	バンラッド	カギあけセット
No.91	パンドラ	エリクシール
No.92	ビーストオーガー	にく
No.93	ビッグフット	フリーズチェック

No.94	ファイアバード	フレアマント
No.95	ファイアバグ	オレンジグミ
No.96	ファイアフライヤー	フレアマント
No.97	ファルシアホーンズ	チーズ
No.98	ファントムナイト	けんじゅつしょ
No.99	フェイク	エリクシール
No.100	フェザーマジック	フェアリィリング
No.101	フェニックス	フレアマント
No.102	フォレストホーク	たまご
No.103	ブラッドサッカー	パナシーアボトル
No.104	ブリーズキーパー	フェアリィリング
No.105	ブルーローバー	タリスマン
No.106	ブルフロッグ	ピヨハン
No.107	フレイムウィッチ	フレアマント
No.108	フレイムソード	メンタルリング
No.109	フレイムバトラー	フレアマント
No.110	フレイムメイジ	マジックミスト
No.111	プレイリーホーク	たまご
No.112	ブローズベア	メンタルリング
No.113	フロートドラゴン	エメラルドリング
No.114	ブロンズゴーレム	ブルータリスマン
No.115	ヘヴィガード	プロテクトリング
No.116	ヘルカイト	クローナシンボル
No.117	ヘルハウンド	にく
No.118	ポアス	ライフボトル
No.119	ポイズントード	パナシーアボトル
No.120	ホーネット	レタス
No.121	ボーンナイト	レザーマント
No.122	ポルタッガイスト	クローナシンボル
No.123	マーター	フェアリィリング
No.124	マイコニド	マジックミスト
No.125	マウントワーム	レタス
No.126	マッチョ	ライス
No.127	マンティコア	サンダーマント
No.128	ミスリルゴーレム	ブルータリスマン
No.129	ミニコイト	マジックミスト
No.130	メガデス	ミスティシンボル
No.131	メデューサ	エメラルドリング
No.132	ヨイチ	ベルセルクアロー
No.133	ライトウィッチ	ミスティシンボル
No.134	ライトガード	エメラルドリング
No.135	ライトソード	エメラルドリング
No.136	ライトメイジ	マジックミスト
No.137	ラウカマール	ミスティシンボル
No.138	ラビットラビット	レタス
No.139	ラミア	フェアリィリング
No.140	リパーシックル	エルヴンブーツ
No.141	リビングソード	レジストリング
No.143	ルーダー	プロテクトリング
No.144	レッドシザーズ	シーフード
No.145	レッドプディング	ミラクルグミ
No.146	レッドローバー	マジックミスト
No.147	ローグ	マント
No.148	ロッキーホーク	たまご
No.149	ロックウィッチ	レザーマント
No.150	ロックソード	プロテクトリング
No.151	ロックバトラー	マント
No.152	ワイト	こうてつのてじょう
No.153	ワイバーン	フィードシンボール

陈亚波	完全不必在意掌机战场上是任天堂继续马首是瞻，还是SONY异军突起，只要受益的是我们广大玩家就好，各取所需嘛。
读者资料	20岁，男，200129，上海浦东新区沪东路205号一号楼421室，兴趣：游戏、吉他、看书、交朋友



GBA	imagineer	RPG	64M
	2004.12.16	5040日元	1-2人用

文/4757 mmco
责编/小侃

系统简介

此作最为复杂的就是游戏系统，下面为大家详细解释一下各个具体方面的内容。

机器人组装



组装一个徽章机器人需要三种材料。一是机器人标本，也就是最原始的材料，这些标本通过游戏进程会逐步得到，标本分为男（おとこ）与女（おんな）两类，依照标本的性别不同，所能装备的配件也有限制。配件（パーツ）是徽章机器人的根本部分，有了机器人标本，就能往上安装配件，配件种类多样，一般配件以头（あたま），左手（ひだりうで），右手（みぎうで），脚部（きゃくぶ）四个部分为一整套。当然了，玩家也可以分散拼装，各取所好。有了标本与配件机器人还不能活动，因为没有能源与程序，所以最后一种材料就是徽章（メダル）。徽章是机器人的能量源，也是主导机器人行为的相当于人大脑部分的最重要部件。徽章大致可以分为攻击系，辅助系，回复系三大系列，每个徽章都以一种动物的名称起名。一个能够参加战斗的机器人必须这三者齐备才能出战，缺一不可。

徽章详解

徽章先前说了有各种类型，属性。如何看徽章状态图呢？

1、ぞくせい：属性，此徽章所具有的特别属性。

徽章属性门类繁多，就算攻击系的属性还分射击与格斗，下面列张表让大家看得仔细一点。



名称	主要作用
しゃげき（射击）	以枪炮攻击为主的属性
かくとう（格斗）	以近身攻击为主的属性
ぼうぎょ（防御）	以高防御力为主的属性
ぼうがい（妨害）	以混乱等辅助魔法摧残敌人的属性
かいふく（回复）	以回复魔法为主的属性
いんぺい（隐蔽）	以逃脱敌人陷阱为主的属性
じゅうりょく(重力)	以重力磁场攻击为主的属性
むこう（无效）	以让敌人攻击失效为主的属性
かいじょ（解除）	以恢复我方异常状态为主的属性
なし（无）	无属性徽章
ふっかつ（复活）	以复活我方队员与配件为主的属性
こうがく（光学）	以激光攻击为主的属性
せっち（设置）	以布置陷阱残害敌人为主的属性
たいすい（耐水）	以防御水属性攻击为主的属性
はかい（破坏）	以一击必杀，或强力攻击为主的属性
さくてき（策略）	以多众辅助手段为主的属性
えんご（援护）	以护卫本队队员为主的属性
はんげき（反击）	以反击敌人为主的属性
けいぞく（连击）	以高速攻击为主的属性
そくばく（束缚）	以牵制敌人为主的属性
じかん（时间）	以浪费敌人时间为主的属性，攻击多为扔香蕉皮
たいくう（滞空）	以空中攻击为主的属性
さいせい（再生）	以自动复活或牺牲自我攻击为主的属性

2、锁定配件种类：在战斗时发挥作用，配件的种类与徽章的属性是一同存在的，比如右图。



配件的种类写在上方为“ぼうがい”，而适应徽章的属性则写在下面为“さいせい”。意思就是此配件武器攻击是妨害属性的，但与再生属性的徽章结合才能得到相性值。而在战斗时，如果选择这个蓝色“ターゲット”，机器人就会自动锁定具有此种武器特性的敌人部位来攻击。

3、相性值：如果徽章的属性与配件下方所写的属性完全吻合，那么就会按照徽章所具有的相性值得累加。反之,如果不符合的话则不加。而且有时由于徽章的属性与配件所使用的武器种类冲突太大,不仅没有相性值,更会让攻击力与防御力大减。这也就是我们接下来要讲的徽章武器能力。

徽章的武器能力直接关系到战斗时的攻击力或防御力的大小，每个徽章都有自己擅长的几个武器特性，这些特性一般数值都较高，一看就能看出。在配件选择时，尽量要符合徽章所擅长的武器特性，不要把徽章上数值较低的武器特性配件与此徽章结合,不然攻击的话命中率与威力都会大幅降低,防御的守备力与移动力也会跳水。所有徽章的武器特性理论上都能练到100点，但是由于徽章等级最高为100级，如果升到100级后，武器特性也就不再累加，因此要练到全部100比较困难，也没必要。大家只要把徽章比较突出的几个武器特性练好就行了。武器特性一般在使用同特性武器3到4次后即可升一点，点数越高，使用此武器时的移动力，威力也就越大。攻击武器命中率与伤害值大幅提高，防御武器耐久力与回避率显著提高，辅助武器效果维持时间延长，回复武器回复量有所提高。下面解释一下所有的武器特性。



4、なぐる：殴打，近身攻击为主。

5、かむしゃら：近身攻击为主，并带有附加效果，比如灼伤，减慢速度等。

6、まもる：守卫。不管是自己防御还是护卫别人都是这个武器特性。

7、なおす：回复HP，复活，回复异常状态都会使此特性提升。

8、うつ:导弹、飞弹、大炮弹等所使用的特性。

9、ねらいうつ：激光，霰弹枪等武器所使用的特性。

10、おうえん：提升我方任何指数，包括攻击力,防御力，陷阱防护罩都能提升此特性。

11、ぼうがい：妨害，诸如使敌人混乱，移动迟缓等等都在此列。

除了以上所说的以外，徽章还有个重要部分就是特技，每个徽章都拥有三个特技，分别在10级，30级，60级时修得。随着等级的提高，徽章也会进化，不过除了主角自带的徽章外，其他徽章一般都比自带徽章少变一次身，但能力上没什么大的差距。特技并非等级越高修得的才越好，有些60级修得的特技基本上没有什么用处，综合下来还是10级与30级修得的特技比较实用。有些徽章60级不修也没多大关系。

战斗介绍

战斗时此游戏的最大部分,游戏在剧情上几乎没什么大的手笔,很简单，但战斗异常复杂。



战斗前，如果大家身上有“ロボロホメダル”的话，除了BOSS战或强制战以外，战斗前都会出现蓝色的提示框，上面写着“ロボロホメダルをつかう”一句话，而且还有个“START”的按键。这是在问大家是否要用“ロボロホメダル”回避战斗，如果大家不想作战，可以按“START”键,然后选“はい”，就可回避掉战斗。但前提是你必须要有“ロボロホメダル”。此道具是买不到的，一开始能在M-PK店中得到5个，以后就只能通过打败那些身穿黑衣，头插电线的ロボロホ队员后才能得到一枚。因此，请大家慎重使用。其实有个不错的获得方法，去一开始海滩边的洞窟，里面ロボロホ队员出现率非常高，而且所带机器人又很弱，很容易就能搞到“ロボロホメダル”。

如果大家想战斗，直接按A就可以跳过了。之后就是选择队员，你所选择的第一队员系统默认

孙瀚文	所谓强者逆天，宝刀屠龙，掌机不出，谁与争锋。
读者资料	18岁，男，353000，福建南平一中高三11班，兴趣：游戏至上，游戏最高

为队长，请大家注意，一定要慎重选择队长，如果在战斗中队长被击破了，那战斗就直接输掉了。最多选择三人队伍，选择完毕战斗打响。

战斗是即时的，不是回合的。走到中间的三八线处，敌我就可开始进行先前预定好的攻击或其他行动了。战斗指令如下：

パーツ：使用配件攻击，最常用方法，上代表头部，左右代表双手，下代表脚部。队员的头部被击破的话，直接OVER。如果其他部分被破坏则其他部分的武器就不能使用了。

メダフォース：使用徽章特技，前提MF值必须蓄满到80，每蓄一次+40，被敌人攻击并击中一次+20。徽章特技起码要10级以后才能使用，因为10级刚修得第一个特技。徽章特技有个好处就是即使左右手，脚部都被打烂了，只要有头在，就可发动，好好利用，事半功倍。

しょうさい：查看敌我大致状态，不能看得很细致，只能看看各个配件的HP和徽章的名称而已。

ターゲット：锁定徽章规定的具有此武器特性的敌人或敌人身上的配件。比如敌人武器特性是"なぐる"，而我们正好可以锁定这个武器特性的话，那就用这个锁定菜单。电脑会自动锁定具有殴打特性的敌武器配件，并一直对此类配件攻击。

ローテーション：自己编制作战步骤，然后可以半自动进行战斗，不是很实用的菜单，不详细说明了。

オート：自动战斗，如果感觉敌人太菜，就使用这个菜单吧。要取消按B即可。

战斗要领

地形是战斗中相当关键的因素之一。机器人的脚部如果不适应此地形那行动起来有如黄牛，只有被挨打的份。大家在看脚部装备时主要观察他的类型，脚部装备与地形相性从高到低，从好到坏如下：

草地，森林：にきゃく，ふゆう，ひこう，たきゃく，せんしゃ，せんすい，しゃりょう；

街道，居住区：しゃりょう，ふゆう，にきゃく，ひこう，せんしゃ，せんすい，たきゃく；

海岸，水滩：せんすい，ふゆう，たきゃく，せんしゃ，ひこう，にきゃく，しゃりょう；

高山，沙漠：ひこう，ふゆう，しゃりょう，たきゃく，せんしゃ，にきゃく，せんすい；

池塘，溪谷：たきゃく，ふゆう，にきゃく，ひこう，せんしゃ，せんすい，しゃりょう；

大家请看好脚部装备与地形的相性，千万不要让相性极差的脚部装备与地形组合，否则不仅移动速度慢，而且命中率也会下降。更可怕的是，万一脚部被击破了，玩家的队员连回避都不行，只能挨打。请保护好你队员的"脚"。

地形的差异就让机器人在作战时存在明显的相克，这个大家要自己在战斗中体会，有时你会发现同样一颗导弹打我方一个队员时才损10点HP，而攻击到其他队员时却一下子造成一击必杀的效果，这其实就是地形相性所造成的。

战斗组成最后配一个会回复的队员，建议用"マーメイド"徽章造一位女性机器人，让她负责回复。而初期的"サル"徽章有让敌人混乱的效果，用起来很方便。其他以后的配置大家自己熟悉后自己选择吧，组装机器人也是一种乐趣啊。

战斗胜利或结束并不是以全灭哪方来决定的。而是看谁的伤亡惨重，其中包括配件的损坏。因此即使不击破敌人，只要我们的伤亡低于他们就行了。不过经验值相对较少。大家自己取舍吧。

友情提醒

1、请大家务必要多记录，因为初期战斗失败的话直接GAME OVER，只有让你选择读记录的权利。所以请别忽视此问题，战斗失败配件也会被敌人拿走。

2、对与人们对话，对话有一好处就是可以发现隐藏的对战选手。有时他们所用的机器人都是绝品，只有靠打他们才能获得此配件。

3、如果觉得战斗时间长或短，可以退到标题画面，选"オプション"，第一个就是选战斗时间长短的，"ながい"最长，"みじかい"最短。

操作说明	
A键	对话，确定
B键	开启菜单，取消
L，R键	急速快走

主菜单	
メダロット	机器人组装，徽章，配件等
アイテム	道具，后面打○的说明可在地图上使用
せつめい	说明
セーブ	记录



流程攻略

剧情简介

此游戏剧情相当简单，概括起来说一下。主角是M-PK团的忠实热爱者，M-PK就是徽章机器人的正义团体，受人爱戴。不过有个反面组织叫ロボロボ团的却想方设法要破坏M-PK的良好环境，更想用机器人作为自己称霸世界的罪恶工具。机缘凑巧之下卷入ロボロボ团黑势力阴谋的主角利用暑假的空闲时间，带着自己的徽章机器人打破了敌人一个又一个的阴谋。最后主角发现，原来这一切幕后黑手竟然是M-PK团的团长奥隆在策划着一切，他两边摆平，黑白通吃，一方面利用M-PK团的名望获得更好，更完美徽章，一方面却利用ロボロボ团构筑自己的邪恶计划。不过结局谁都猜得到，即便奥隆队长研制出的最强徽章也没能打败主角，在同伴的帮助下，主角愤然击败奥隆，使人们又能高高兴兴地享受徽章机器人所带来的乐趣了。

简易流程

◆出家门往右走发生剧情，狗骨头扔大头，得到徽章。





◆去自己家上方写有“M-PK”招牌的店里，与店员对话。随后回家与老爸交谈，得到机器人配件。

◆再与妈妈对话自动发生剧情来到学校。去学校1楼左边的男生对话得到第二个说明。

◆上2楼进左边第二间教室上课，然后得到地图“ダウンマップ”，以后使用就能查看地图了。下课后去自家右边的广场发生剧情，打败两个同学。

◆然后再去M-PK店与店员对话获得“ロボロホメダル”5个，别忘记录一下。

◆往自家下方来到海滩，在此练到Lv10。24小时便利店内有黑衣人，顺便收拾了，然后记录。





◆去左下山洞遇到小BOSS，打败他后进洞。洞内可找到徽章“ナイト”。

◆出洞后去海滩右边找一个渔夫，与他对话可获得青蛙机器人的配件和重要道具“しんせんなさかな”。

◆再与他对话选“はい”可让他钓鱼，能继续获得配件。

◆去自家右边广场与女同学对话，再次与她对话可进入自由战斗，可以无数次战斗。

◆往镇子左边走，有人挡路，打败他后就可过去。来到新的镇子カラクリ・ダウン。

◆入口处粉色屋顶的房子内可以与小女孩对战，房子外的女学生也可对战。研究所2楼的博士会告诉你地形特性。

◆カラクリ・ダウン上方出口走就可到こしかけむら。

◆村子右上屋子里有个老头，与他对话把“しんせんなさかな”给他，再调查左边的机器人选“はい”即可得到第二个机器人标本，马上组装成战斗队员吧。

◆从村子上方入口处进入来到森林，走进不久可以看到右边有棵单独屹立在中间的大树，调查后得到重要道具“かぶとむし”。

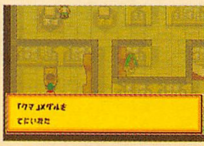
◆走到最上方看到一温泉，里面有三只猴子，与最左边猴子对话发现是ロボロボ队员，战斗发生。胜利后得到第三个徽章“サル”。





姚煜	掌机如一座虹桥，拉近你我的心。
读者资料	15岁，男，400042，重庆大坪三医院，兴趣：打游戏、动漫、听音乐





◆再往森林右上角一直走，看见一个小木屋子，调查后选“はい”得到重要道具“メダルまどき”。

◆出森林回村，与站在入口处中央的女孩对话得到第四个徽章“マーメイド”。

◆回カラクリ・ダウン，去研究所2楼，下方有个大机器，与机器上左边的研究员对话可把刚才得到的“メダルまどき”变成第五块徽章“カメレオン”。

◆记录后往左边，在出口处与小胖对话，选“はい”进入战斗，注意对付他的机器人第一回合请不要蓄力，不然他的行动力比你快。打败他后就可往左走去新的镇子了。

◆来到セントラルモール，走进24小时便利店前遇到一男孩，选“はい”与他战斗，获胜后得到重要道具“ダメロット”。

◆先记录，然后往左下出口走时遇到同学，开战，打败他后就可进入出口，来到オセアノ・タワー。

◆オセアノ・タワー中，进入高层建筑内，里面可以拿到第六块徽章“クマ”，在顶楼打倒ロボロボ女队员后获得第七块徽章“コースト”后发生剧情。

◆从老爸处得到第三个机器人标本，回セントラルモール，往上方出口走，进入左边房间，调查房间内左边的窗户，如图1，来到こんちゅうはくぶつかん。


图1

◆与右边博物馆上方的调查员对话，可用“かぶとむし”换800元，然后往左走进入矿场，往下走，上那里一个白色平台就会自动发生剧情。

◆回家后起床，与爸爸对话，再出门去上方的M-PK店与店员对话。然后回学校2楼的教室发生剧情。

◆老师说完话后来到屋顶，左边有个雪人，调查后进入战斗，不管胜利与否都可得到“むずかしいほん”，把这个交给3楼最左边房间内的男子可得到配件一个。

◆出学校，现在上方入口可进，进入后来到左上擂台，记录，选三次“はい”连续三战后再打败ロボロボ队员。

◆去セントラルモール，往左边入口出去来到ラ・コリーナ，从研究所一楼右上楼梯下去，在地下室的擂台前与眼镜男对话，连战四次获胜后回到学校。

◆老师讲完话后到一楼左边第三个房间，与校医小姐对话选“はい”发生战斗，胜利后得到第八块徽章“ユニコーン”。

◆去自己镇子的上方，现在右上的出口可以进去了，注意进去后不要出洞口否则就不能再进去了。

◆先从右下楼梯下去，打败一个ロボロボ队员得到“ロボロボカード”。再从左下楼梯到地下2层。

◆在2层左边有两个柜子的下方有个木箱，调查后得到“ロボロボバッチ”。再往右上楼梯下去，来到中央擂台，连战几个ロボロボ队员后发生剧情。

◆最后记录，别与右边ロボロボ队员对话，不然会被直接送出去。与上方戴红色面具的BOSS对话，触发战斗，胜利后得到第九块徽章“ドラゴン”，重要道具两个。

◆去ヴォーグ・ダウン，右下的入口可以进去了，里面是竞技场サザンコロツアム。

◆打败竞技场前的老爷爷可得到10个福引拳，用这个去セントラルモール写有福引的店里可以换东西。





谭浩晨	PSP我喜欢，NDS我最爱，可是鱼与熊掌怎能兼得呢？
读者资料	14岁，男，100089，北京海淀区泉宗路2号光大花园7号1658，兴趣：看PG

◆去中央竞技场内，与几个对手交战后老爸出现，打败父亲后发生剧情。剧情后出门，进左边靠右的仓库触发情节，再回竞技场打败队长即可。

◆剧情后出门，去ラ・コリーナ左上的大房子中，与里面的男孩对话。

◆去メダルはつくつきこうえん，先把平台的开关拉一下，左矿车到右边金矿，在上面调查可得到配件若干。

◆再把矿车开关拉回去，坐上矿车就能去左边的遗迹，在遗迹的水池中央发生剧情，获得第十块徽章“エイリアン”。


图2

◆剧情后去ぼんざんじんじゃ，在那里有个神坛，两边有石狮子，如图2调查左边的狮子就会发生战斗，胜利后得到第十一块徽章“ペンギン”。

◆在学校1楼最左边的教室内可以与老师对战。

◆去ラ・コリーナ研究所2楼，与里面的一个研究员对话后还能得到“カゼのつばさ”，作用是能传送于各个地点之间，很方便。

◆去サザンコロツアム，与竞技场右下房间的眼镜女对话可得到机器人标本一个。

◆在竞技场左边靠左的仓库内打败一个ロボロボ队员，可以获得重要道具“せんぼうきょう”。

◆往ヴォーグ・ダウン左下出口走，发现桥没了，使用“せんぼうきょう”渡河来到オセアノ・タワー。

◆中间的高层建筑被防护罩挡着，大家先分别撞一下两扇门，然后就一直撞左边的门，直到进入内部为止。

◆先往右下角，看见一宝箱，调查后传送到另一个房间，打败里面的ロボロボ队员，并调查电脑就能打开防护罩。





◆之后沿着楼梯向上爬，一路上调查所有电脑，不仅有好东西，还能开启机关。宝箱不要去调查，都是陷阱。

◆一路杀敌到达最上层，与最终BOSS决战，胜利后通关。最终BOSS要凭运气获胜，记录后不行就读取再来。

图3

◆通关后，依然可以继续游戏。大家先去コスモドーム，在右下一片金矿凹进去的地方调查可以找到道具“せともの”和配件，如图3。

◆同样在コスモドーム，天文台一楼与柜台小姐对话，花300元买进“ほしのかけら”，骗女孩子用的，哈哈。

◆回到学校2楼的教室，与女同学交谈，选“はい”，然后自家2楼，发现她已经在房间里等主角了，对她对话，把“ほしのかけら”送给他便能得到配件。

◆去こしかけやま，走到半路大家会看见一个绿色的怪人，打败他后可以得到第十二块徽章“カッパ”。

◆也是在こしかけやま，往右上角走，会碰到三个敌人，依次击破后来到右上神坛，调查左边的树就可得到“やまのつち”。

◆往下来到こしかけむら，与以前给我们机器人标本的右边房里的老爷爷对话，把“せともの和“やまのつち”交给他就能得到圈套新配件了。



图4

◆别急着离开，在此村右下角有个狼人，如图4。与他对话就开战，打败他一次后去カラクリ・ダウ

闫业	真希望神游DS快出来，否则当人人都有水货机的时候就太晚了。
读者资料	17岁，男，443002，湖北宜昌葛洲坝高级中学高二2班，兴趣：收集游戏机、看动漫、玩SP





ン要研究所2楼的老博士，与博士交谈后可得到“ふつうのめがね”。

◆回こしかけむら，把“ふつうのめがね”交给右下的狼人，再与其发生一次战斗，胜利后就能得到第十三块徽章“オオカミ”。

◆还记得福引券吗，去セントラルモール福引店，用先把10张福引券给柜台小姐，然后坐到电脑前调查就可进入迷你棒球游戏。

◆棒球游戏玩得好的话就可得到第十四、十五块徽章“トータス”和“クモ”，并得到重要道具“しのびのチケット”。

◆与学校屋顶左边的雪人对话又可发生战斗，得到一本书，把它交给下一楼左边第一间教室里的男子得到配件和另一本书，再去交给雪人，又可得到配件。

◆回こしかけむら，往上方出口走，到达水库这里。用“せんぼうきょう”进入水库之中，里面得到第十六个徽章“デビル”，重要道具“わたるくんルアー”。

◆用“せんぼうきょう”潜出水库，对右边的老头谈话，把“わたるくんルアー”给他，换到“てづくりルアー”。

◆传送到サザンコロツアム，把“てづくりルアー”给左下站在岸边的男子，对话期间选“はい”，就可得到第十七个徽章“ネズミ”。


图5

◆接着去あかさかむら，沿着右边的树林从上往下挨个调查就会发现忍者之村，如图5，在此地调查就能进入了。

◆与忍者之村宿屋里的老板娘对话，就可得到第十八个徽章“しのび”。并且这里的商店还出售独有的忍者机器人。有兴趣的玩家可以买点增添队伍色彩。

◆往后地图上就会有忍者之村“しのびのさと”了，直接可以传送过去，非常方便。





通关研究

推荐徽章与机器人

主角机与主角自带的徽章就不推荐了，当然很有用。首先为大家推荐的就是回复机器人，不管任何游戏，回复角色总是很重要的一环。

初期：
头部：キュアポイス
右手：マルカデルコ
左手：テイポデルコ
脚部：ペーズ



マーメイド原本就是美人鱼的意思，当然在初期为此徽章配个名副其实的美人鱼机器人是再恰当不过了。此鱼别看她体现娇小，除了脚以外，头，左右手都是回复武器。其中有徐徐回复更是好用得不得了。在初期基本上敌人的导弹攻击或是近身攻击都能回避开，徽章与其相性也近乎完美。唯一的缺点就是其脚部在除海岸、水滩等地方移动力较慢。不过可以用其他脚帮她补足这个缺点，初期用用绝对实惠，是从陆上对战而来，如果你看见对方有这个机器人，就和他多打几次，把配件凑齐就行了。

中后期：
头部：アリメンド
右手：インジエコ
左手：ジャメットペ–ノ
脚部：オベラケオ



中后期敌人较强，人鱼妹妹肯定吃不消集中攻击，为此我们需要一位全能型回复队员。此女不仅双手回复性能佳，头部的三次无敌护卫更是相当有用。而且在后期，她脚部装备比较有优势。HP也比人鱼高出一个档次，配合人鱼徽章的2级特技，还能起到杀人的作用，一举两得。此机器人可以从别人对战处搜刮而来，不需要去买的。买起来特贵。

张云界	钟声响起DS的讯号，在我的生命里，仿佛带点唏嘘。
读者资料	14岁，男，130021，吉林长春建筑工程学院建筑系张成龙转，兴趣：PG、SP、火纹、恶魔城、KOF

除了回复以外，我们还需要辅助队员加以助阵，这样才能顺利而又有趣地击破。比如“サル”徽章的混乱性能在初中期相当好用，有些敌人，比如龙虾兵三个一群都是激光攻击，要对付有难度，惟独用混乱让他们自相残杀，不一会儿就可胜利。还有后期可以在学校一楼的最左边与老师对话就能与她对战，她的机体是破坏属性的，外面买不到，只有不断战胜她得到所有配件才行，给此机器人配上“デビル”徽章威力惊人。“忍者”徽章的反击是相当好用的，特别是对付那些只会攻击，不会用辅助特技的敌人来说，基本上只要用反击，他们自己会把自己打死。只可惜，忍者徽章来得晚了点，不过一出来就70多级，够强，够狠。

福引券的用法

故事进行到竞技场，与门前老头对话就能得到福引券。这样就能去中间大城市的福引店抽奖了，其实就是玩棒球游戏。根据你打击的力度，分为本垒打+15分，3垒+10，2垒+7分，击中+4分，击中但偏了+1分，没击中零分。别小看这游戏难度还是挺高的，一共才10次机会，如果要拿100分，也就是平均每次要打起码3垒+10。不过只要你过80分，就能得到徽章与忍者票了。然后就算过关也只能得到甲壳虫，可以拿去换800元。

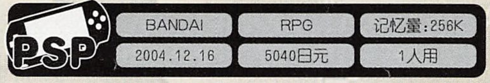
—— 徽章特技 ——

徽章名	特技名	作用	特性
カブト	いっせいしゃげき	超大威力射击	ねらいうつ
	ダメージだま	水球攻击	うつ
	トラップむこう	让陷落无法施展	まもる
サル	ぜんたいこんらん	敌人全体混乱	ぼうがい
	ぜんたいしようふのう	敌人全体辅助武器使用不能	ぼうがい
	けいぞくむこう	けいぞく属性敌人攻击无效	かむしゃら
マーメイド	ぜんたいかいふく	我方全体回复HP	なおす
	はんげんこうげき	自身HP半减攻击敌人	なおす
	じゅうりょくドレイン	属性为じゅうりょく的攻击全部吸收	ねらいうつ
エイリアン	サイコロこうげき	以股子数确定对敌人的伤害值	ぼうがい
	タイプクラッシュ	对和自己装备同样脚部的敌人给予重创	ぼうがい
	へんどうむこう	异常状态へんどう无效	かむしゃら
トータス	こうがくがく	让所有配件的こうがく属性武器攻击力翻倍	うつ
	こうがくドレイン	こうがく属性的武器攻击无效并吸收为HP	ねらいうつ
	ぜんたいかいじょ	回复我方全体异常状态	なおす
クモ	こうげきトラップ	提升所有对敌人造成伤害的陷阱威力	まもる
	トラップむこう	敌方布置的陷阱无效	まもる
	よこいっせん	对敌人一部分配件集中攻击	なぐる
カッパ	シーしょうじょう	让敌人陷入随机的异常状态中	うつ
	きどうアップ	提升脚步的移动力	ねらいうつ
	メダフォースダブル	MF蓄力数值提升一倍	ぼうがい
オオカミ	ぜんたいふっかつ	我放全体队员复活	なおす
	ぜんたいデストロイ	全体超强力攻击	かむしゃら
	えんごはんげき	处于援护状态，并带有高几率反击	まもる
デビル	ぜんたいデストロイ	全体超强力攻击	かむしゃら
	たいせいはかい	给予拥有えんご与はんげき属性的配件毁灭性打击	ねらいうつ
	ぜんたいほうねつ	全体敌人处于灼伤状态	ぼうがい
ネズミ	さくてきぜんかい	减弱敌人属性为“さくてき”武器的攻击，提高我方属性为“さくてき”武器的攻击	さくてき
	きんせつアップ	提高脚部装备的靠拢能力，攻击力与命中率上升	おうえん
	たいせいはかい	给予拥有えんご与はんげき属性的配件毁灭性打击	ねらいうつ
しのび	えんごはんげき	处于援护状态，并带有高几率反击	まもる
	かまえむこう	えんご与はんげき属性的攻击全无效	まもる
	きどうアップ	提升脚步的移动力	ねらいうつ

葛超	机战D8周目记录消失（D卡），我对天长吼：“记录啊！”班上叫李璐的女生走来：“干什么？”我晕……
读者资料	14岁，男，226001，江苏南通崇川区北郭北村7-101，兴趣：机战、口袋、篮球



英雄传说～卡卡布三部曲之白魔女



——剧情攻略——



这个故事、并不是发生在卡卡布之前的世界。而是在那个人们还相信大蛇之背骨就是世界尽头的时代的，最后的故事。

当时、在这个被称作是提拉斯依鲁的世界上有着法鲁提亚、美那特、查诺姆、安比须、伍德鲁、欧鲁德斯、袭恩特和吉德奈八个国家。虽然这些国家各自都有一些隐忧，但是各地的人们、还是建立起小小的繁荣、为每天的生活辛勤努力着。神话、英雄传说、寓言故事……被人们互相传述着，在时代的潮流中如云霞般地被传承下来。20年前流传于各国之间的，关于白魔女巡礼的故事，正是这些传承中的一个。

她那略带淡紫色的银白发丝，不论是明月还是日光都会映出宛若菅芒穗般的美丽光辉，那双湛蓝的双瞳甚至比泉水还要清澈。不论是在雪夜、月夜、风夜，不论是黑夜还是白昼，她总是伴着微光，继续着她那不为人知的巡礼之旅。也许、你会在街上的某处和她偶然相遇，那时你或许会认为她只是个普通的女孩子而已。文静的她脸上总是带着一抹忧郁的表情。她的足迹遍布大街小巷，而在她所经过之处、也都留下了关于她的种种传闻。她不断地唤醒人们对明日的醒觉，在她所经过的地方总是有令人不安的事情发生。就在灾难的波涛发生之际，当危机即将转为威胁之前。为了完成唤醒世人的使命，她始终坚持着这一趟巡礼之旅。

她拥有预知未来的能力，所以自从她出生起就注定是个魔女。好的预言灵验了人们就赞美她，但是坏的预言一旦应验人们就毫不留情地咒骂她是个魔女。“白魔女”，不知从何时起人们就这样开始称呼她。这是发生在距今二十年前……那个已经没有教堂与庙宇的存在，甚至魔法还不太为人们所知，以及魔女的存在对人们来说是一种惊恐与畏惧象征的时代所发生的故事。不久之后、白魔女从人们的眼中消失，直到现在还没有她的消息。只是、作为众多传说之一还不断地被人们谈到：很久以前，有一个被称作是白魔女的女孩在提拉斯依鲁的世界中旅行，留下各种各样的传说之后、白魔女失去了踪影……



雷斌	读书有GB，好比有朋友，让我永无烦恼，更攀知识高峰。
读者资料	16岁，男，653200，云南省玉溪市民族中学高一(10)班；兴趣：玩、看动漫、听歌

人物角色介绍



杰立欧（ジュリオ）

来自法鲁提亚国拉古皮克村的14岁少年。性格内向害羞但做事认真勇气十足。方向感比较差，从小开始就经常迷路。在参加完村中的成人仪式之后，就和青梅竹马的伙伴克莉丝一同以奥鲁德斯大圣堂为目标，开始了他们的巡礼者之旅。也许他的外貌给人一种需要保护的感觉，所以在旅途中经常受到女性的关照。



克莉丝（クリス）

个性开朗活泼的15岁少女。克莉丝很有自己的主见而且好打抱不平。经常以一种保护者的姿态和感情来看待比自己年纪小一岁的杰立欧，就如同是对待自己的儿子一样。1年前因病而错过了当时的巡礼者之旅的她这次将与杰立欧一同上路。



白魔女（白き魔女）

在提拉斯依鲁大陆上的各地，都流传着关于二十年前白魔女巡礼之旅的传说。她名叫耶鲁杜，拥有预知未来的能力。因为坏的预言总是灵验，因此她一生注定是个不被人们所喜欢的魔女，但她其仍坚持着自己的巡礼去唤醒世人。后来，白魔女消失了踪影，关于她曾经的传说如今也知者甚少。



莎拉（シャーラ）

和古斯搭档活跃在街头的“女神偷”，与其在提拉斯依鲁的世界中穿梭。22岁。是位绝色的美女，特别是在变装后也更是一位出色的弓箭手，拥有一流的腕力。不过可惜的是其与古斯在盗窃方面的行动却老是失败，从未成功过。



古斯（グース）

莎拉的搭档，“男神偷”，年龄23岁。究极的美男子，但却也是个天生的白痴，其与莎拉一同的盗窃活动也从未成功过。擅长飞刀和绳套功夫，拥有极强的自信心。



罗迪（ローディ）

追杀海兽伽鲁伽的剑士，出生于美那特国的内格鲁岛，年龄20岁。其幼年在初次出海打渔的时候，海兽伽鲁伽夺走了他双亲的生命，从那以后，为了复仇而开始努力修行并成为剑士。



菲莉（フィリー）

与母亲居住在菲恩特的14岁少女。是个性开朗、知书达礼、人见人爱的小姑娘。她继承了作为名药剂师母亲的配药技术，在菲恩特受到相当多人的信赖。

关键词解说



巡礼之旅

分散在各地的神殿“夏利尼”，分别供奉着传说中的地、水、火、风和天空这5面魔法镜，而这提拉斯依鲁大陆上所有年满14岁的少男少女们都需要到这5神殿进行巡礼的成人仪式，以此来宣告自己真正长大成人。这曾是数百年前异界魔女的巡礼之旅途，如今也沿袭成为法鲁提亚国的习俗。而自小生活在这里的主角杰立欧和青梅竹马克莉丝，也同样将携着自己的银制短剑踏上这充满着传奇的巡礼之途……

银制短剑

这银制短剑是巡礼旅人的身份证明，同时也是参见魔法镜时的必备品。持有该短剑的巡礼者不仅可以在途中享受到各地旅店的免费住宿，而且还可当作是各关所的通行证明。

火鹤石

美那特国的尼古鲁岛产有极为珍稀的高价宝石，这些被深埋于炭坑里的宝石，浸在泥炭中并还不断深陷，特别是那些浸埋时间越长和越具有深度的宝石越发地显现出深红之火的颜色，而这

罗读者	任天堂饭死请和我联系，今天我们以玩FC游戏为荣。
读者资料	23岁，男，817000，青海省德令哈市昆仑路51号；兴趣：FC、SFC、GB、GBA、SP、NGC、NDS

样的提古拉宝石也正是危险性最高的，其只要经受稍微的冲击便会引发强烈的爆炸。



提拉斯依鲁世界

在那个人们早已忘记了过去一切的提拉斯依鲁世界，这里有着法鲁提亚、美那特、查诺姆、安比须、伍德鲁、欧鲁德斯、裘恩特和吉德奈八个国家。而这南面所谓的大蛇之背骨便是这世界的尽头，西面那巨大的卡卡布裂痕将整个大陆与外界割断联系，再加上无际的海洋，对于这里航海经验还很不充足的人们来说，提拉斯依鲁的世界就是被外面世界所包围的未知世界。

大蛇之背骨

安比须和菲恩特南端广大的山脉。是传说中安比须的创立者巨人塔纳特希斯和大蛇萨奔托之战后所残留下的。

卡卡布

将大陆分割的巨大的裂段处，这条裂痕在吉德奈西部从南到北贯穿着。这里不仅水流紊乱，无法从海面上通过，其空中的气流连鸟类们都无法克服，因此航海技术落后且无飞行能力的一般人都是不可能跨越此而到达对岸的世界。

魔女之海

传说中的魔女之海，因这片海域一直流传着许多关于白魔女的传说而得名。这里海面平静，海水如同被冰雪所覆盖般，有着著名的雪鲑鱼渔场。

沉默之海

大陆东北部风平浪静的广阔海域，有不少航海者为了航行到达对岸的未知世界而在此丧命，都因其海洋深处有着一只凶猛的海兽伽鲁伽，故而目前也尚无一人能够通过这片海域。

战斗系统介绍

战斗是在与地图上徘徊的敌人进行个体接触后发生的。敌人会在比自己弱的对手边上积极地进行集结并发动攻击，相对的是其会从比自己强的对手身边迅速逃离，这是为了考虑本作的游戏性和趣味性而设定的。另外可以不用与较弱的敌人进行“作业般的”战斗(练级)，并且在战斗前事先设定了“攻击”的话就可实现针对比较弱的敌人的自动攻击。当然玩家自己也可以用指令发动必杀技或者魔法，根据实际状况提出适当的指令是很重要的哦！

每个角色都有着HP和MP槽之外的Power槽，这个槽随着攻击而一点点积累，当槽满的时候就可以使出各角色自己的必杀技了！

魔法是消耗MP而发动的伟大的力量。这个世界的魔法包括攻击主体的感度系和治愈为目的的恢复系两大类，例如克丽丝擅长的就是治愈系魔法。此外，还有使用银色短剑上所持有的精灵之力而进行的召唤魔法。跟夏利尼中设定的地水火风雷的五种属性一致，可以召唤出与其属性一致的精灵。

详细攻略

序章 小小巡礼者

—— 拉古皮克村 ——

位于法鲁提亚(フォルティア)王国东部的一个乡下小村落拉古皮克村(ラグピック村)迎来了独具意义的一天。为了迎接明天成人仪式巡礼之旅的开始，雀跃不已的少女克莉丝(クリス)在母

道具屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
キユアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
气付け药	100P	苏醒药
ビ一玉	5P	玻璃弹珠



亲的吩咐下准备前往村子西边的草原(西の原)采集药草。同时村子另一边的房子内，克莉丝的青梅竹马杰立欧（ジュリオ）也同样在为巡礼而做准备。为了庆祝这个值得纪念的日子，杰立欧的父母让他前往西边的草原捕猎野猪（イノシシ）来做晚餐。往西出村后来到西部草原，最后在西北角落里遇见了正被一只大野猪袭击的克莉丝。见到救星到来的克莉丝不由分说地躲在杰立欧身后，把这个大麻烦推给我们倒霉的猎手。于是第一场BOSS战开始了。胜利后不仅顺利救出了克莉丝，还连带完成父母交给的任务。看来今晚的野猪大餐有着落了。不过误以为杰立欧是专程来帮她的克莉丝在得知杰立欧仅是为了野猪火锅而来时嘟起了小嘴不高兴了。





顺利带着猎物回到家后，杰立欧和克莉丝一起来到特利塔村长(トルタ村长)的家中，倾听村长的告诫学习关于巡礼之旅的相关事情。原来每一个巡礼者都必须将分布于提拉斯依鲁大陆5个被称作是“夏利尼(シャリネ)”的神殿中五面魔法镜子巡礼完，再回到拉古皮克村即可完成这个古老的成人仪式。他们所要前往的第一站是位于提纳(ディーネ)的夏利尼，接下来按照那里贤者的指示再朝着欧鲁德斯(オルドス)进发。最后在欧鲁德斯看完魔法镜子的时候将了解到巡礼的真正意义所在。从拉古皮克村到欧鲁德斯的旅程大约要一个月至一个半月的时间，而且在回来的途中因水面结冰的缘故不能搭船而回，必须绕道才能返回拉古皮克村，因此整个旅程需要最少3个月以上的时间。在旅行途中只要有巡礼者的证明物银色短剑(银の短剑)，即可免费住宿及搭船，同时它也是各国关卡的通行证。之后克莉丝会和杰立欧分开回家。回到家后的杰立欧和父母一起享用了丰盛的野猪大餐，就这样度过了巡礼的前一夜。





第二天一早，穿上母亲亲手制作的漂亮洋装的克莉丝来找睡过头的杰立欧一起出发。克莉丝告诉杰立欧有吟游诗人来到他们这个小村落献艺。两人结伴来到广场时正好赶上表演的开始。正当众人沉醉在吟游诗人优美诗句的意境中时，吟游诗人的同伴旅人突然出现兴奋地说他已成功偷到银色短剑了。众人刚醒悟过来面前的这两人是借用吟游诗人的幌子来进行偷盗的盗贼时，恢复真面目的吟游诗人和她的笨同伴一起逃之夭夭。两个盗贼在逃跑途中慌不择路，和迎面而来的拉布老伯(ラップじいさん)撞了个满怀，而且还掉落了银色短剑而不自知，被拉布老伯拾起。赶到的杰立欧和克莉丝从拉布老伯那里得到了失而复得的银色短剑，随后特利塔村长前来带领二人完成了银色短剑的授予仪式，和忍不住眼泪的父母们道别后，在村人的祝福声中，少男少女一起踏上了这个奇妙的旅程。





离开村后先拜访居住在村外小屋内的拉布老伯，他将赠给主角们一个拉布之杖(ラップの杖)，协助主角们的远行，别忘了让克莉丝装备上。同时拉布老伯会将他的一只宠物交给杰立欧带走一起旅行。宠物共分为猫、狗和兔子三种，在拉布老伯询问是否确定时选择“いいえ”后系统会随机换一种宠物出现。因此遇上自己不喜欢的宠物时可以趁这时候更换。告别拉布老伯后，在其小屋北面调查一个路标可以看到美丽阳光下拉古皮克村附近森林和天空组成的壮丽景色。随后在东边的绿之高原(绿の高原)上，杰立欧和克莉丝遇到了专程前来拜访大恩人拉布老伯的西浓(シノン)一家。从他们的口中得知拉布老伯过去竟然是法鲁提亚(フォルティア)的大魔法使。拉布老伯10年前曾帮助西浓驱赶狼群，解救了他们全家人的性命。



穿过绿之高原后来到了渐渐山巅(だんだん峡)，此时往西走可来到王都街道路迪拉关卡(ルデラの境门)，可以见到法鲁提亚的部队正在征召士兵参加法鲁提亚军。现在回到山路一路向东北

李哲锋	游戏寓人生，人生如游戏，愿结识四方好友分享游戏人生。
读者资料	19岁，男，543002，广西省梧州市下冲三和里142-2（5301房）；兴趣：电玩、动漫、烹调、DIY、COSPLAY



方向进发，到达水晶湖吊桥(水晶湖つり桥)时被守桥的伊利(イーリン)告知吊桥目前已经损坏无法通行，他建议主角们从下方的洞穴绕过去才能到达提纳的夏利尼。依照伊利的劝告返回山路，顺着东南部的斜坡而下，来到水晶湖(这里原本PC版关于找白石的分支剧情已被取消)，再顺路穿过阴暗的卡查洞窟(ガザの洞窟)后往东走，杰立欧和克莉丝顺利来到了旅途的第一站、提纳的水之夏利尼。

旅行商人	(货币兑换率1G：5P)	
道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
气付け药	100P	苏醒药

—— 提纳的水之夏利尼 ——

在水之夏利尼右下方的图书馆里可以分别查阅到关于白魔女巡礼、船长汤玛斯、拉古皮克村和夏利尼的资料。一切准备就绪后就可以到左上角房间内拜见提纳的贤者。出示巡礼者的证明银色短剑后，贤者告知巡礼魔法镜子其实是传授魔法的一种方式。这一切都和过去的魔女有着密切的关系。谈话中克莉丝不安地透露去年因为生病她没有参加巡礼，所以在15岁的今年才开始。好在贤者表示这并没有关系。当杰立欧和克莉丝按照贤者的吩咐进入那个被一池无比清澈的水所包围着的魔法镜子所在的神秘房间后，由杰立欧将银色短剑放在镜子旁边。果然镜子马上起了反应，倒映出奇异的景象：一个原本是鸟语花香的美好世界被突然出现的暗云所笼罩遮盖。景象结束后，杰立欧领悟了第一个精灵召唤魔法水精ネライディア。魔法镜子所展示的景象令杰立欧和克莉丝感到一丝不祥的预兆。贤者推测魔法镜子映出的是两位主角这次巡礼之旅的不安定。随后他建议主角们往西去拉古奈(ラグーナ)，从那里乘船横越美那特(メナート)王国朝着尼古鲁岛(ネガル岛)的方向前往提古拉的地之夏利尼。也许在那里的魔法镜子会给他们一个不同的答案。现在离开提纳的夏利尼回到水晶湖吊桥，发现吊桥已经修复。从渐渐山巅北上穿过水晶湖的小道，再往西北方向经过小海滨(さざなみヶ浜)就可以来到小镇拉古奈。







武器屋	(货币兑换率1G：5P)	
道具名称	价格	作用效果
ひらめきの短剑	100P	ATT+6
幸运の服	50P	DEF+5
木の杖	20P	ATT+2、MAT+5
木棉のローブ	40P	DEF+3、MDE+1

药屋	(货币兑换率1G：5P)	
道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
气付け药	100P	苏醒药
ビー玉	5P	玻璃弹珠



—— 拉古奈 ——

刚来到拉古奈就在码头前的房子内遇见杰立欧儿时的伙伴沙丽路(シェリル)，谈话中得知沙

李伟	相信自己，没有过不去的关，没有打不通的面，游戏在自己手中。
读者资料	18岁，男，130000，长春市第七中学；兴趣：打游戏，打篮球。踢足球

丽路现在住在拉古奈西郊。(调查这房内右上角的书架可阅读小说《女剑士莎菲》第一卷(女剑士サフィー第1卷)。往上来到码头，正巧遇上大船鹰爪号入港，穿梭的乘客人潮将杰立欧和克莉丝冲散。发现克莉丝失踪的杰立欧慌忙四处寻找。在分别与镇子东边酒馆内的女侍テナー、其隔壁屋子内的コルバ老人和镇子西边镇长家里的沙丽路交谈一次后，杰立欧从武器屋的老板口中无意中得知克莉丝托传的一句暗语“哭泣包杰立欧”。走到武器屋左侧原本被上锁的房门前，杰立欧抱着试试看的心理红着脸说出了暗语，终于见到了失踪的克莉丝。不过马上就被她神秘兮兮地拖到地下室去。原来克莉丝为了帮助这两个名叫巴杜(バッド)和杰伊(ジョイ)的平民百姓从军队里逃脱才刻意躲藏起来。现在杰伊因为发烧重病倒下，克莉丝打发我们可怜的杰立欧跑腿去买感冒药。收到巴杜交给的50P钱后，杰立欧在镇子东边找到了药屋的主人莉娜(リーナ)，买到特效感冒药(カゼ药)。正当杰立欧返回武器屋时，被经过的法鲁提亚士兵拦下盘问，好在他立即一问三不知蒙混过关。杰伊服用后健康有了好转。



告别巴杜和杰伊后，离开武器屋时克莉丝突然提到她的一个叔叔哈克(ハック)现在应该住在拉古奈。果然在武器屋对面的房子里遇到了这位拉古奈的名人。一番寒暄后从交谈中得知哈克穷其半生时间致力于研究当年的白魔女的生平和她所留下的种种预言，因此被别人视成怪人。交谈中哈克的债务人上门催还欠款，哈克耍了个诡计从后门溜之大吉。此时从码头传来了鹰爪号即将起航的钟声，二人急忙赶往码头。

上了船上才从水手波斯雷伊(ボスレイ)处得知，巡礼者免费乘船也是要付出代价的，就是男生必须协助船上的清洁工作，而女生则得到厨房帮忙。随后波斯雷伊带领二人前往船长室和吉鲁巴船长(ジルバ船长)见面。接下来波斯雷伊将两位小主角领到了他们安排好的二等舱房，虽然只是一个简陋布置的小房间，不过已经令杰立欧和克莉丝很满意了，克莉丝甚至开玩笑说这样好像在和杰立欧新婚旅行一样，弄得脸皮薄的杰立欧立马面红耳赤害羞得无话可说。另一方面，同样赶搭鹰爪号的乘客们也陆续上船，其中似乎有两个我们很熟悉的身影。等等，这不就是那两个冒充吟游诗人偷盗银色短剑的盗贼莎拉(シャーラ)和古斯(グース)么？而且他们隔墙有耳下听到主角们的谈话，决定再度下手偷走银色短剑。

——鹰爪号——

休息一阵子后二人就被叫去工作了。杰立欧被波斯雷伊叫到甲板上开始清扫工作，目标就是将船上的8个船舱全部清扫干净。一开始去厨房和厨师长(コック长)交谈。接下来去船长室，被吉鲁巴船长告知不需要打扫。接下来去船长室下方的一层客房，打扫有着一个奇怪手提箱的富豪黑斯顿(ヘストン)的房间。然后按顺序是黑斯顿右边的空房间和新婚夫妇罗加(ロジャー)和德丝(テス)的房间。之后是二层舱房自己房间还有隔壁莎拉和古斯的房间，当然心怀鬼胎的二人阻止杰立欧进房，说不用打扫。最后是右边的空房间。全部打扫完毕后就可以回到甲板上向波斯雷伊报告后，就可以去一层客房右边的船员室找克莉丝共进晚餐了。不过由于今天的晚餐是由我们的克莉丝大小姐掌厨，所以味道大家还是别指望了…… 用完晚餐后杰立欧回到自己舱房一边看书一边等待克莉丝。就这样度过了鹰爪号上的第一天。

第二天克莉丝的工作是清洗脏衣物，而杰立欧则是清洗甲板。繁重的工作并没有折损杰立欧的乐观开朗，他反而从工作中找到乐趣，一边做清洗工作，一边用拖把在甲板上滑旱冰。工作完毕后波斯雷伊让杰立欧找吉鲁巴船长询问是否有别的事需要做。然而到了船长室后的杰立欧并没有找到吉鲁巴船长，一路四处打听搜寻，最后在二层舱房的最右边的仓库处讯问波斯雷伊时他告诉杰立欧吉鲁巴船长刚到甲板上去了。果然回到甲板就遇到吉鲁巴船长，他让杰立欧代替水手卡顿(ガートン)在船首监视暗礁及航行的状况。



才刚站一会儿就遇到克莉丝来甲板上收衣服。继续监视一段时间又遇上罗加夫妇告知船长要杰立欧前往船长室一趟。原来罗加夫妇的新婚旅行纪念的怀表和外套被盗，但吉鲁巴船长说目前没有多余的人手来调查此事。待罗

王明义	看了看NDS和PSP，才知道什么叫王道。
读者资料	16岁，男，201301，上海市南汇区惠南镇黄路同治村同得301号；兴趣：电脑、掌机、看书



加夫妇离开后，再次与吉鲁巴船长交谈，船长会拜托杰立欧协助调查此事件，此时自然义不容辞地选择“はい”一口答应下来啦。于是我们的名侦探杰立欧诞生了！第一个调查的就是厨房，正好遇上克莉丝和厨师长回来。随后克莉丝惊讶地发现厨房的鱼被偷，还误会是杰立欧馋嘴偷吃了。经过解释后克莉丝也加入了侦探行列。于是二人一起回房换回巡礼者的打扮。随后开始来到一层舱房调查各房间。第一个拜访的是富豪黑斯顿，他声称他也是受害者，他胸前的黄金胸针也已被偷。他还劝告杰立欧和克莉丝不要把贵重的银色短剑放在身上，应该把它留在舱房里。听从黑斯顿劝告回到房中准备留下银色短剑的杰立欧仔细一想，还是认为放在身上更安全，于是作罢。接下来询问隔壁房间内的莎拉和古斯后，再和最右边仓库内的波斯雷伊对话，得知一股鱼腥味自船底传来。不用说这一定和厨房里消失的鱼有关。得知厨房鱼被盗的波斯伊雷马上移开挡路的木桶，发现哈克叔叔居然藏身在木桶堆里偷渡。随后哈克被波斯伊雷带去见船长。好在吉鲁巴船长网开一面只要求哈克在到达目的地前，必须待在房内不准乱走就行了。

安排好哈克的事后，吉鲁巴船长向杰立欧和克莉丝透露他刚收到来自法鲁提亚及美那特的盗贼通缉令。调查船长室内的书架可找到这两份手配书，分别关于一对俊男美女搭档的盗贼和一个常作绅士打扮的神秘盗贼A-14。众人首先联想到的就是住在杰立欧和克莉丝隔壁那对自从上了船后就闭门不出的年轻男女。于是在船长出马下来到莎拉和古斯的房前，不过莎拉以晕船为理由拒绝开门。船长让杰立欧和克莉丝去船长室取晕船药(酔い止めの药)，不过在船长室由于药品箱已经空了，二人一无所获空手回复吉鲁巴船长。船长只好让他们去船底找找看。和仓库前的波斯雷伊谈话转告船长的命令他就会让路。

在阴森黑暗的船底，年轻的巡礼者们解决了偷走厨房鱼的巨大老鼠(大ネズミ)后在左上方的角落里找到了晕船药。离开令人头皮发麻的阴暗船底回到第二层船舱后，却发现几乎所有人都已经陷入了昏睡中。两人一路查看一直来到船头的甲板上，在检查了最后一个水手ガートン后，克莉丝提议用已有的线索来分析一下。按照“お客の持ち物を盗むこと”-> “コートと时计”-> “红茶に催眠药をまぜた”-> “お金持ちのヘストンさん”的顺序推理，终于明白了黑斯顿正是通缉令上的盗贼A-14，而这一切正是他所为！

此时脚底下的一层船舱传来异声，及时赶往一层船舱的杰立欧和克莉丝正好遇上正欲携赃而逃的罪魁祸首黑斯顿，这个见势不妙的盗贼立即逃往甲板上。两人再次追到船尾时，黑斯顿正想跳海逃跑，却不料被突然飞来的飞索套走了手提箱,原来是古斯与莎拉二人想渔翁得利。为了脱身黑斯顿还是跳海逃往他同伙的小船溜走了。在发现莎拉和古斯正是在拉古皮克村冒充吟游诗人偷走银色短剑的盗贼时，杰立欧和克莉丝为了追回赃物又和他们开始了你追我赶的手提箱争夺战。正当四人忙成一团时，突然醒悟到，既然所有的船员都睡着了，那谁在驾船呢？惊觉鹰爪号因无人驾驶而偏离航道，正驶向海中巨兽伽鲁伽的巢穴时，四人因势停战。好在克莉丝想起她叔叔哈克似乎懂航海术。哈克揽下重任，指挥船上还能够行动的杰立欧、克莉丝及莎拉、古斯分工合作，五人齐心协力下终于令鹰爪号回归航道。当杰立

武器屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
ひらめきの短剑	100P	ATT+6
幸运の服	50P	DEF+5
木の盾	30P	DEF+2
ルビーの杖	160P	ATT+8、MAT+8
木棉のローブ	40P	DEF+3、MDE+1

欧和克莉丝醒来时，鹰爪号已经抵达目的地尼莉（ニーリ）。大方的吉鲁巴船长为了感谢两人的帮助赠送200P，并让他们收下晕船药作为旅途中的备用。告别了鹰爪号的组员后，两个小巡礼者结束了这段难忘的航海之旅。

—— 尼莉 ——

尼莉属于8国中美那特的城镇。向入境处的检查官展示银色短剑后就可以入境了。从当地人的谈话中了解到长年欠收的烦恼一直困扰着他们，许多人甚至认为这是白魔女的诅咒。据说白魔女早在20年前来访尼莉时就曾预言，将来会有极其严重的收成欠缺之事发生，不过当时的国王不肯听信，在一无准备的情形下终于导致现在的结果（年表+971年））。在经过武器店右边的小桥时，一个迎面跑来的少年凯（カイ）和杰立欧撞了个满怀，令身上的银色短剑掉入河中。顺着水流来到上方的尽头处，却发现河水太深无法下水捞取。回到小桥上的两人开始发愁，谁知得知他们有难的热情尼莉镇民们纷纷赶来相助，很快就找到了丢失的银色短剑。

拜访了左下角房内的拉斯帕镇长（ラスパ町长）时，他请两位巡礼者代为传送一封信给阿鲁地村（アルデ村）的村长，得到物品拉斯帕的信（ラスパの手纸）。离开镇子前别忘了去镇子右下方凯的家里，他会赠给主角们一颗白石。另外向镇子右上角屋子内的镇民展示银色短剑就可以免费住宿休息。出镇后往东走，穿过潮骚之路（潮さいの道）向北就可以来到阿鲁地村。需要注意的是从现在开始敌人相对变强，也拥有自己的特技。比如潮骚之路上的リクカゲス会用水魔法、メスチヅア有催眠的特技。



—— 阿鲁地村 ——

抵达阿鲁地村后先去村长那里送信。为了尊照贤者的指示前往尼古鲁岛，杰立欧和克莉丝在村中寻找能载他们的渔夫帮忙。在最上方的屋子内遇上渔夫托伯（渔师トバイ），不过托伯说今年结冰期提早且海豹占领沙滩挡路的关系，所以不愿开船出海。出了阿鲁地村后往东走，在圣诞树木原（もみの木ヶ原）遇到因脚受了伤无法行动的米格鲁爷爷（ミゲルじいさん），他拜托杰立欧和克莉丝返回阿鲁地村找他儿子托伯来帮忙。回到家中的米格鲁爷爷责令托伯送杰立欧和克莉丝前往尼古鲁岛。来到村子右上角的停船处（船着场）时却因为众多海豹挡路无法上船。在宿屋遇到商人波贝鲁（行商人ポルベ），从他那里获得了海豹之饵（アザラシのエサ），正好解决主角们的难题。另外别忘了从波贝鲁那里购买小说《女剑士莎菲》第一卷（サフィー 第1巻）。回到停船处将海豹之饵抛入海中，馋嘴的海豹们纷纷让出通路，杰立欧和克莉丝终于得以登上托伯的塔拉塔号（タラッタ号）前往尼古鲁岛。

武器屋　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
小型の剑	250P	ATT+12
幸运の服	50P	DEF+5
木の盾	30P	DEF+2
ルビ−の杖	160P	ATT+8、MAT+8
绢のロ−ブ	80P	DEF+6、MDE+3

行商人ポルベ　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
マインの灵药	100P	MP小回复
气付け药	100P	苏醒药
サフィ－第1卷	30P	《女剑士莎菲》第一卷

—— 塔拉塔号 ——

上船不久我们的小英雄才想起自己尚未用餐，于是托伯提前去作饭。来到一层船舱享受了托伯所做的塔拉塔号名产麦饭之后，在左上角的小房间内可以读到关于传说中汤玛斯船长的小说《汤玛斯船长的大航海》（キャプテン・トーマス），接下来和同样崇拜汤玛斯船长的托伯交谈后，回到甲板上的杰立欧和克莉丝发现了可怕的事情——有个巨大的怪物出现在尼古鲁岛的附近向南移动。托伯认出那真是恐怖的大海兽伽鲁伽（ガルガ）！究竟在前方等待杰立欧和克莉丝的会是什么呢？

——未完待续

文／任天堂世界 Kayin　编／娜卡



GBA			
	Sting	RPG	128M
	2004.11.25	6090日元	1人用

文/任天堂世界 加藤明浩
责编/小侃

作为RPG游戏，约束之地与许多同类游戏不同之处在于引入了分数及评价系统。除了战斗结束的评价，每章结束后都有3个评价，分别是回合评价，道具评价和女孩的好感评价，评价最高为S。尽量使战斗以及章节评价的等级最高，是我们所要努力的方向。如何能做到呢？首先要知道的是评价和哪些因素有关系。

1、章节总评。在游戏中，除了练习战，其它所有的动作都会消耗回合数，每关都要在一定的回合数内过关，回合评价才能取得S，所以很多没必要的战斗和宝箱都可以避免（除了有些打S后能得到好道具的战斗），而且在有的章节里必须牺牲一部分分支才能S；女孩的好感评价除了加各个女孩的好感度外还需要让她们都结束过战斗（状态图中头上有音符就够了）；道具评价有点特殊，是手上所有道具的评价总值（到达S后数值不断增加）。注意：最好能入手以S评价打败BOSS获得的道具，增加的分数会很高！不过只要能做到其它为S，这个一般也就是S了。

2、战斗评价。与之相关的是战斗的时间（总WT）和结束战斗的方式有关，建议将战斗时的等待模式换成WT，个人感觉这样子比较直观一点。对于回合数，当然是越少越好 。结束战斗的方式，如果以普通攻击结束战斗是绝对得不到S的（至少我是还没有见过），所以结束战斗的最后一击一定要使用OD技或EXL技，而且OD的等级越高，所得到的加分也越高。（EXL技加分最多！且后期的战斗几乎是必须用LV.3的OD技）而为了铺垫这关键的最后一击，之前的攻击方法就显的很重要了，合理的安排绝对可以节省不少战斗时间。而战斗S是有好处的，他可以得到最后杀的敌人的耐久较高的道具或者其身上的隐藏道具！如果一次死亡多个敌人，死亡判定为前排先于后排，左边先于右边。

我方的站位分为1-3-5（ATTACK型）和2-4-6（MAGIC型）。约束之地的BOSS战是很容易的，难点就在杂兵战。在杂兵战最重要的是注意阵型和敌人的弱点。

敌方	④	⑤	⑥	后
	①	②	③	前
我方	①	②	③	前
	④	⑤	⑥	后

在遇敌安排我方阵型时，按START键就可以看到敌人的具体站位。针对不同的敌人所组成的不同阵型，配置的战术也不一样。玩家们也不要一直只用一个阵型，战斗中，看准机会变换阵型有时候能取得很好的效果。一般来说，对于前一后多的阵型，可以用强力单体攻击消灭第一个，再用对前列攻击削弱一下敌人，最后一个对列OD技；也可以用后列攻击和普通攻击（为的

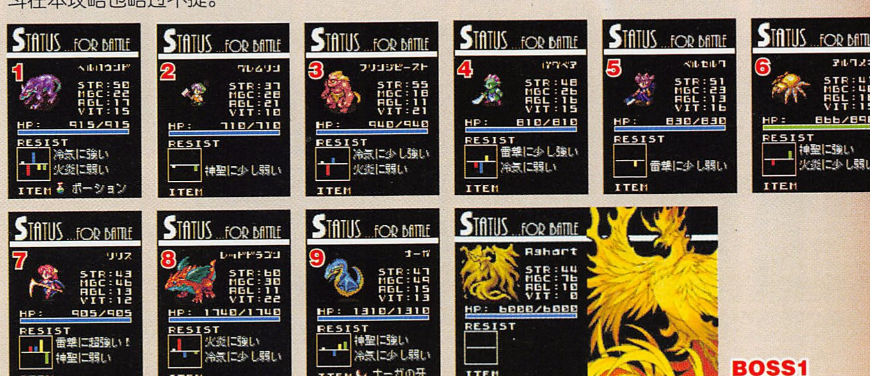
是减前排敌人的血，当然用全体攻击更方便），最后以对全体OD技结束战斗（实在没有全体OD的话，エクセル的LV.3 EXL技也是不错的选择）。对于前多后一的阵型，比较常用的就是尽快消灭前列敌人，再用OD技消灭最后一人，毕竟对单体的武器还是最多的啊。这里还要注意一点，有时候能用低LV OD技杀敌人的时候反而不要杀，故意错过一次攻击，（可用命中率低的武器或辅助道具）然后用高LV的OD技也是获得S的一个重要方法。另外需要注意的是，高COMBO的武器加的OD槽也多。

方法其实有很多，但这都是为了最后一下用OD技而做出的行动，而至于减少回合数方面，最好的方法就是让自己的攻击造成的杀伤力更大，而每个敌人都有自己害怕的属性，这除了要求玩家知道敌人的弱点外，还要求玩家需要拥有各种属性和对敌方式的不同武器。而游戏中玩家所能携带的道具并不多，所以如何配备和使用道具就是全S的关键了。身上要一直留有一把龙系特效剑；对于一些作用不大的道具，练完就扔；回复道具，个人觉得完全没有必要。给フィアー一本书就好了。（一般也用不到）要是有エリクサー的话带一个也无妨。而对于耐久度较低的强力武器，可以找个时机用掉它，（像エクセル的最强武器ファンネリア和二周目可以入手的断罪のロンギヌス就是两个极端的例子，虽然只有一次，但其拥有超高的攻击力！用在最后几个BOSS身上的话，S实在是简单。不过代价就是带着占道具栏）至于辅助道具，有些地方是必须有辅助道具的帮忙才能S的！（蜘蛛网、史莱姆球和两种吹飞敌人的翼是最常用的辅助类道具）但并非要一直带着那些辅助道具，要记住：练习战绝对是个获得道具的好地方。熟悉将要来临的战斗是十分重要的，这也是本文带给大家的作用之一。

下面正式开始全S攻略！（以下战斗仅为笔者所走路线，方法可以不同）

Chapter 1　告死天使、降临

◆战斗部分：战斗时间和战斗评价仅为笔者所打的成绩，并非完美，仅供参考。而没有难点的战斗在本攻略也略过不提。



战役名称	阵型	敌人种类	战斗时间	战斗得分
野に放たれた魔兽	2	1	55	2700
饥えた牙を剥く者	1-4-6	2、3、4	170	2500
魔界の蛮勇	1-6	2、5	57	2700
小さな魔野使い	1-6	3、2	84	2400
魂を狩る者	1-5	7、1	90	4200
岩上の龙	5	8	123	13300
古き神殿の住人	1-3-5	5、4、3	127	6700
风を切り裂く翼	2	9	50	7200
ダーククイーソズ	1-3	7、7	84	4200
美女と飞龙	2-5	7、9	84	7000
守护圣兽アガルタ	2	BOSS1	269	20000

韩勇	战争总是残忍的，不管最终是NDS赢还是PSP胜，都是掌机史上的革命，是竞争推动了科技的发展。
读者资料	537000，广西玉林

1-5 天秤岩 岩上の龙

这应该算是游戏中的第一个BOSS级敌人吧。龙的防御力很高，就算是レダ的攻击也无法伤它太多的血。所以为了减少回合数，必须用到之前能入手的ドラゴンキラー（绝对关键的东西，一定要入手！）最后用レダ的EXL技结束，S评达成。

1-6 能得到“ナーガの牙”，一定要让エクセル练满，这关系到下一章初期的战斗是否能获得S评价！

1-8 リヴィエラへの　守护圣兽アガルタ

这回可是正经的BOSS了，该BOSS的攻击力不低，自己加魔力后一个普通攻击加一个BO技很有可能消灭エクセル。带上力量腕轮加一下攻击力或者使用炎のオーブ加一下对火耐性都是不错的选择，回复药看机会使用一次就足够了。

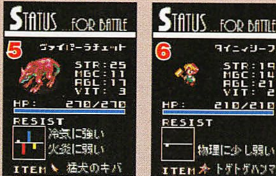
◆**章节部分：**

你只要不浪费回合数就能轻易双S。



Chapter 2　探求の果てに










BOSS2

战役名称	阵型	敌人种类	战斗时间	战斗得分
魔性の草花	2	1	58	1600
目览めし吸血鬼	2	2	57	1600
魔城の门兵	4-6	3、4	92	2400
夜の庭园を徘徊する者	5	5	58	2600
城内警备兵	2-5	6、4	54	1800
木阴に潜む者	2-5	6、4	21	1800
漆黑の风	2	9	79	7200
チビッコ部队	2-4-6	6、11、11	51	1700
妖艳なるヴィード	4-2-5	12、7、2	32	3600
棺材中的恶灵	5	8	40	2400
月夜に醉う蝙蝠たち	2-4-6	2、12、12	39	2700
ヴィオラ尸术骑士团	1-3-4-6	14、14、3、11	36	5200
中庭の番犬	1-3-6	1、5、15	65	3500
城内をさまよう者	1-6	15、6	50	1700
魔剑士イツュエル	2	BOSS2	56	14600

李杨	清闲午后，落日黄昏，一只掌机，一本PG……也许，我们需要的就是这种感觉。
读者资料	16岁，男，214187，江苏无锡惠山区洛社镇戴周新村193号401室，兴趣：看PG、玩掌机、看卡通、漫画

第二章开始，エクセル的神剑是无法放EXL技的，所以这里就必须使用ナーガの牙的OD技——招雷来结束战斗。对与有雷耐性的敌人，就要等它血很少的时候再使用，达成S并不困难。（达成S得到的道具可是不一样的哦）在2-3 月明かりの庭园中，玩家就可以进行练习战了，如果之前一直都是S的话，现在应该已经有了不少好东东。把它们都练满吧，这样在后面的战斗中，选择的余地就更大了。

2-4 物见の塔 漆黑の风

这里是一个难点，因为它会使出突风把你吹走。第一次与它战斗时，它的OD槽会上升得相当快。想不被吹走的话，可以不断的使用蜘蛛丝使它放不出爆发技，并用ドラゴンキラー快速结束战斗，这样很容易S。但是为了剧情被吹走的话，下次回来的时候，他上次有多少血现在就还是多少，相应的，和它战斗的时间也是累计的。所以为了S评，最好一次解决战斗。但是这样的后果是两处好感不能加还有无法入手重要道具モサモの枝。战后得到的ウィルムの翼是个检验运气的好东东，它的作用相当于即死，而且几率蛮高的。但是要是你十分“幸运”的让所有敌人都飞了，那也绝对得不到S了。使不使用就由玩家决定了。

2-9 棺材中的敌人

时间的要求比较紧，用刚拿到的武器打一下，以LV.1的OD技结束战斗。为了对付2-8的Isher，推荐在这里拿白银のレイピア（所以敌人为17号）。

2-5 月夜に酔う蝙蝠たち和2-6 ヴィオラ尸术骑士团对时间的要求比较紧，（大约3回合）而ヴィオラ尸术骑士团一战更是恶梦！两个骷髅的防御实在是太厉害了。ナーガの牙或白银のレイピア会起到很好的效果，推荐使用。实在是没有信心S的人可以用ウィルムの翼试试，能吹走两个骷髅的话就赚大了。

2-6 调查苍白之炎的战斗完全可以回避。

2-8 魔剑士イッユエル

建议让エクセル站在前排的下面。这个BOSS的弱点是圣，所以白银のレイピア和天使剑ロージア在这里都有大用处。エクセル的OD技灭它轻而易举。不过我方的攻击它经常能挡住，参照一下大概的时间，打稳的。不用太急。

◆章节部分：

这次的总评很有难度。回合评价大约是75回合。是很紧的。比较浪费回合的地方是和漆黑の风的战斗以及2-9的隐藏关，但为了白银のレイピア，又考虑到削减回合数，在漆黑の风处必须一次解决战斗！而且在路上还要放弃一部分的宝箱（笔者把浇花事件也放弃了），而女孩评价方面，由于セレネ是最后才出现，所以“城内をさまよう者”一仗一定要用セレネ结束！



Chapter 3 インフェルノス



战役名称	阵型	敌人种类	战斗时间	战斗得分
底无し沼の自缚灵	4-6	2、2	76	1700
妖花のメリッサ	2-5	3、4	59	3400
复仇のメリッサ	2-5-6	7、4、8	26	4600
いじめっこグループ	1-3-5	9、9、9	66	3400
果てめ野望の骸	1-3-4-6	11、11 2、2	27	6500
ネバネバ军团	1-6	12	47	2600
地を这いずる者	2-4-6	13、13、12	75	3400
ネルデ黑龙族の末裔	1-3-5	14、14、15	55	5100
猛兽使いルード	2-4-5	5、16、7	71	3500
天翔ける者	2-5	15、17	61	3600
天龙リンドヴルム	2	BOSS3	93	14300



本章能收到シエラ,她是战斗的绝对主力!强力的对全体魔法LV.3 OD技是结束战斗的利器。

3-2 与眠れる猛兽的战斗应该避免，没什么好处。

3-3 与怒りの怪鸟的战斗也应该避免。（不调查蛋就行了）

果てめ野望の骸的战斗可以避免，但是为了贤者ナナイの书这个对后排敌人的利器，推荐打一下。（不过很有难度哦，还是两个骷髅……多用X GUARD的OD技。时间觉得不够的话就用LV.3的OD技争取加分。）

ネバネバ军团为了史莱姆球推荐打一下。（不过在地を这いずる者一战中最后消灭史莱姆也能得到）

冰属性是本章很多敌人的弱点，如果之前能在宝箱中拿到オーガブレード的话会轻松一些。

3-8 BOSS天龙リンドヴルム弱点明显，带上ドラゴンキラー剑、雷迅の弓、ルビースタッフ，再将シエラ和ルゥリ放于后排，想不S都难。

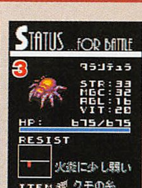
◆章节部分：

回合评价约为90回合，比较充裕，按照完全攻略玩的朋友也不用放弃太多东西。至于女孩评价，当シエラ加入后，她将包办很多战斗（太好用了），所以应该在初期刻意让其他的3位都完成过战斗。



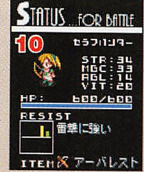
Chapter 4 沈みゆく睿智と遗产











罗成	本人终日狂想有一台PSP，一日，同桌问正在发呆中的我在想什么，答曰："作为正义侠者，我必须带上我的PSP去拯救地球！"
读者资料	16岁，男，213000，江苏常州永红乡荆川村委蒋家村83号，兴趣：游泳、足球、掌机、上网









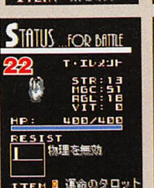








STATUS...FOR BATTLE
21 ワイズ
STR:30
MGC:60
AGL:30
VIT:20
HP: 2500/2500
RESIST
火炎に超強い！
冷気に弱い
ITEM



STATUS...FOR BATTLE
23 ホブゴブリン
STR:30
MGC:22
AGL:21
VIT:14
HP: 540/540
RESIST
物理に少し強い
ITEM トゲトゲハンマー

战役名称	阵型	敌人种类	战斗时间	战斗得分
洞穴に蠢くスライム	2-5	1、1	76	1600
浅瀬を这う甲虫	2-5	2、3	86	2500
ならず者	2-5	4、2	57	1700
ルシファ-の使い魔	1-3-5	5、6、7	70	3400
蛮族王レイドック	1-5	8、9	42	2700
スナイパ-部队	2-4-6	10、10、10	22	2800
银铃の风	2	11	115	5300
苍きフ-ル	1-3-5	23、23、12	82	6400
コロッセオの勇士	2-3	13、23	59	1700
カルネアンバンデッツ	1-3-5	8、14、15	71	4100
白き台地に栖む飞龙	2-5	14、16	84	3400
ゴルタニア盗贼团	1-3-5	15、9、4	61	2600
ドレジア-ハ-ダ-Z	1-2-3-5	23、17、23、13	56	2700
哀しきテマ-ズ	1-3	19、10	57	2600
红きワイズ	1-3-5	5、5、21	90	7400
エレメントユ-ザ-	1-2-3-5	22、22、22、19	62	2600
堕天使ア-クエンジエル	5	BOSS4	57	14800



本章开始的敌人很多会GUARD，很是讨厌，没有什么太好的办法。尽量用X GUARD的OD技。本章中，镰刀加魔法书加法杖的全体OD技能起到很好的效果。尽量多用用吧。

4-3 カルネア地区

对于想全S的人来说这里就是一个噩梦！超大的场景，再加上连续的战斗！(还都不得不打)最可气的还是GUARD和银铃の风。(后面的几个小关虽有连续战斗，但是敌人不会GUARD)

银铃の风就是漆黑の风的强化版，所以攻击战术大致相同，一次解决！记着带上蜘蛛网或者史莱姆球哦，不过最好不要派シエラ出场扔东西，她的速度太慢了，首选是ルゥリ。

4-4 苍きフール

前面的小兵可以用对列攻击或ウィルムの翼来消灭，因为BOSS是绝对不会被即死的。然后对照图鉴中的弱点，应不难战胜。

两处石巨人都输入密码吧，轻松不少。反正也得不到什么好东西。

红きワイズ 前面的小兵解决战斗方法一样。注意红きワイズ对火的耐性，シエラ就不要放出来了，推荐用フィア的斩铁剑。但是要注意：セレネ和ルゥリ的火耐性低，有可能被它的爆发技秒杀！

3-8 BOSS堕天使アークエンジエル

她的物理弱点足以使她毙命。带上イリアの白き弓和斩铁剑吧，BOSS永远是那样的菜。

◆章节部分:

回合评价约为76回合，很紧张。4-3 和4-6 是最浪费回合的两个地方。为了イリアの白き弓，4-3的人鱼还是救下来吧。笔者在这里放弃了取得圣杯的一系列行动和隐藏关4-9。代价是无法偷窥和拿不到禁咒ノスト・レネ，而因为战斗的数量不少，所以只要刻意去注意一下，女孩评价并不难过。



陈鑫	以前没有《掌机迷》我就向我同桌借，现在我有了《掌机迷》很多人向我借。
读者资料	18岁，男，352200，福建吉田县第一中学，兴趣：GAME、篮球、电视

Chapter 5 不死なる者たち



战役名称	阵型	敌人种类	战斗时间	战斗得分
反魂术士レヴィン	1–5	2、3	72	2500
明日の粮を求むる者	2–5	4、5	74	2500
ロキヌスの使徒	1–3–5	6、2、7	44	3400
ゼノンの使徒	2–5–6	19、8、20	102	2500
アスクスの使徒	1–3–6	9、2、10	93	3300
剑圣ミゼ–ル	2	11	51	4500
隐者ゲルテ	1–3–5	12、12、13	66	4300
不死なる者	2–4–6	2、2、2	84	1700
イデユナの使徒	2–4–6	2、10、3	75	2600
ユミ–ルの使徒	2–5–6	9、8、6	105	2400
テユ–ルの使徒	1–3–5	14、5、8	68	3500
灵园に巣食う万物	1–5	7、15	40	2600
深渊に眠る龙	1–3–5	16、16、17	72	3500
邪恶なる意志	1–3	18、18	21	2600
尸龙ドラゴンゾンビ	2	21	95	10600
瘴气の产物	1–3–6	4、4、4	50	2600
死神デス	1–3–5	1、1、BOSS5	97	14600

孙晓莉	早上起来，偶打开偶的GBA……晚上，我打开我的《掌机迷》，多么惬意的一天啊。
读者资料	23岁，女，112000，辽宁铁岭东电公司财务部，兴趣：玩GBA、打乒乓球

本章的战斗全S就比较困难了，敌人基本上已经骷髅量产化了。特别是关于那6司祭的几场战斗。不仅有很多连续的战斗，而且时间的要求也是越来越紧，所以要尽量的用LV3的OD技和EXL技结束战斗来获取加分。在和会GUARD的敌人的战斗中不要在意应该用谁来结束战斗，能过去就是好的。真·斩铁剑的威力不用我说大家应该也都知道，而且S掉剑圣ミゼール后更能得到耐久10的天使剑ロージア！所以就算面对的是大骷髅，硬着头皮也要上！建议让フィア不断的使用斩铁剑，（坏了也没什么，“真”的马上就有了）最后一个EXL解决。在后来要是觉得应付会防御的敌人实在麻烦，就使用真·斩铁剑吧，威力一试便知，不过要省着用。

5-9深渊に眠る龙

前排两个会防御的虫子，后排一条龙。十分头疼。还好是小关的第一战，S/L起来比较方便，而且本战的时间相对较多。同样，这里也可以用真·斩铁剑来对付敌人。相对来说，BOSS尸龙ドラゴンゾンビ就简单的多了，圣属性的武器实在是太多了。

5-8死神デス

前排的两个敌人基本可以无视，两下就解决了。对付死神一定要使用物理或圣属性的武器，并且带着高COMBO的武器加OD槽。（破邪の灵剑就是个很好的选择）时间很充分，无非是分数的差别，轻松S。

◆**章节部分：**

回合评价约为126回合，但是绝对不要去随便浪费！因为本关的场景比较复杂，又有可能用到S/L法。比较麻烦的是这章的女孩评价：正因为本章的战斗全S很困难，所以就更无暇顾及让谁来结束战斗了，好在后期的战斗很能体现出各人不同的特点，注意发挥就不是太难。





Chapter 6 约束の地

No.	名称	STR	MGC	AGL	VIT	HP	RESIST	ITEM
1	ラルヴァ	33	57	10	73	1065/1065	物理に強い 雷華に弱い	ココリの実
2	ベリアルクイーン	48	51	13	39	1275/1275	雷華に超強い！ 神聖に弱い	ペンダント
3	デーモンロード	52	44	11	50	1125/1125	物理に少し強い 雷華に弱い	アーマー
4	ダークエルフ	47	46	14	47	1110/1110	雷華に強い 神聖に少し弱い	落鳳の強弩
5	ホワイトウィルム	58	60	18	30	4500/4500	神聖を無効 冷気に少し弱い	
6	ケルベロス	55	25	17	40	1275/1275	冷気に強い 火炎に弱い	魔獣のキバ
7	ルシファーインプ	25	69	22	21	930/930	雷華に強い 神聖に弱い	星くずの砂時計
8	ベリアルクイーン	48	51	13	39	1275/1275	雷華に超強い！ 神聖に弱い	ペンダント
9	ブラッディローズ	44	52	6	41	1380/1380	火炎に超弱い！	眠りツタ
10	リッチ	36	65	13	44	1095/1095	冷気に強い 神聖に弱い	マント
11	グリフォン	51	33	18	44	1260/1260	雷華に少し強い 火炎に少し弱い	タマゴ
12	セイレーン	46	37	20	43	1245/1245	神聖に強い 火炎に少し弱い	ハーピーの羽根
13	ドラグーン	55	37	14	45	1110/1110	火炎に強い 冷気に弱い	応援フラッグ
14	デーモンロード	52	44	11	50	1125/1125	物理に少し強い 雷華に弱い	アーマー
15	タロス	70	18	8	80	1440/1440	物理に超強い！ 雷華に超弱い！	マガン石
16	マエル	41	31	21	34	1005/1005	神聖に弱い	トゲトゲハンマー
17	G・エレメント	18	70	18	0	960/960	物理を無効	運命のタロット
18	バハムート	66	33	11	61	1575/1575	火炎に強い 冷気に少し弱い	ドラゴンの肉
19	ヴァルキューレ	33	68	16	38	1065/1065	火炎に強い 雷華に少し弱い	マージリング
BOSS6	告死天使レダ	98	30	10	70	5500/5500	火炎を無効 冷気に超弱い！	
BOSS7	告死天使マリス	68	76	15	62	6500/6500	冷気を無効 火炎に超弱い！	黒のチョーカー

马昱	总觉得老任还会再一次称霸掌机市场，毕竟多年的经验及新奇的创意，是SONY比不了的。
读者资料	16岁，男，232052，安徽淮南谢家集小井南村6楼2单元8号，兴趣：学习、玩GBA、看PG

战役名称	阵型	敌人种类	战斗时间	战斗得分
行く手を阻む者	1-5	1、2	45	2700
クレティエ游击队	2-5-6	3、4、4	49	4500
梦幻の风	2	5	169	13700
终焉を知る者	1-6	9、10	52	5200
风のアリ-シアヤ	1-5	11、12	38	2600
ガ-ディアン	1-3-5	13、14、15	68	7000
アクアリウムの番犬	2-3-5	6、9、16	96	4200
孤高の告死天使 レダ	2	BOSS6	127	17300
プルラ・イアフォ-ス	2-4-6	17、12、17	71	4400
龙使いミリア	2-6	18、19	71	3400
魔性の告死天使　マリス	2	BOSS7	129	21400

6-3 梦幻の风

这已经是我们的老朋友了，方法完全一样，注意不用一直将蜘蛛网带在身上，在练习战中很容易就能得到。不过这里是个小分支，没被突风吹走，向右走到达6-4的话可以多得到几个宝箱哦。而追迹者ルミナ一仅可以省略，那里的落凤の强弩除了名字帅点以外没什么用处。

6-5 ガ-ディアン是一场硬仗。后排有肉盾式的石巨人，前排还有把GUARD使到极致的骑士……可用镰刀的前排OD技解决掉敌人，后用单体的强力OD技消灭石巨人。(对自己运气有信心的人可以试试用シェラ的魔法。)

6-7 孤高の告死天使 レダ

レダ就是レダ，强就一个字！光是火无效就足以让シェラ成为废人。多使用セレネ的冰属性镰刀吧。笔者在这里将真斩铁剑用完了。当他血不多的时候就会觉醒，实力变强，这样会浪费不少回合。要是时机掌握的好的话可以让他变不了身就挂掉。

6-8 龙使いミリア

难度一点都不高， 不过那头龙可是大家很熟悉的巴哈姆特哦。

6-8 魔性の告死天使マリス

作为另外一名告死天使，实力很强！特别是她能将我方角色冻住，很是讨厌。シェラ与她可以说就是相生相克的，给予极大伤害的同时也极容易被冻住。要是还带着游戏初期那个放异常状态的缎带的话，在这里能起到不错的效果。在这一战要记得转换阵型，让冰耐性高的人去抗她的攻击。（一般是一下前一下后，OD技一般都是6号位的我方人员）和レダ一样，最后会觉醒，不过就算是觉醒了，用シェラ也很容易烧死她，要注意的只有她的攻击力，进行快攻，得手的话回复都不需要。(有风险)实在觉得麻烦的话，那些二周目的朋友就使用断罪のロンギヌス吧。(ファソネリァ有可能把她打死)

◆章节部分：

回合评价约为76回合，比较充足，不用太急。让人头疼的反而是女孩评价。本关的战斗数量较少，一个女孩还必须完成两场战斗，十分的紧张。推荐读者不要错过一些可以避免的战斗。



Chapter 7 深き暗の中で…



李鹏	我爱掌机迷，我是掌机迷。
读者资料	17岁，男，063000，唐山一中高二20班，兴趣：打游戏、看小说、看美女、看动画、看电影












战役名称	阵型	敌人种类	战斗时间	战斗得分
邪恶なる龙	2-6	1、2	60	1800
绝对破坏主义者	2-5-6	3、4、5	82	2600
爆风连合	2-4-5-6	6、5、7、5	78	2700
气高き堕天の翼	1-3-5	8、9、3	74	2600
冥府よりの刺客	2-4-5	14、14、10	119	1600
ミネルヴァ愚连队	2-5-6	11、12、11	119	2400
巨人岩	2-5-6	13、02、14	82	5200
逆袭のマリス	2	BOSS8	119	14100
暗の眷属I	2	15	62	9200
暗の眷属II	2	16	97	8900
暗の眷属III	2	17	77	9100
暗の眷属IV	2	18	75	9200
暗の眷属V	2	19	106	9100
反逆のヘクター	2	BOSS9	106	18200
圣魔セトラ	2	最终BOSS	81	22800

7-1的宝箱推荐S/L一下拿虹のアンフィニ，对下面的两个难点帮助很大。

7-2绝对破坏主义者和爆风连合这里绝对是个难点！为了进7-9和拿到高耐久的天使剑ロージア，就不能让105的敌人放出OD技！而且在这两战中必须有一战是最后一个消灭105以获得バクダン。针对弱点，消灭第一个，期间让シェラ用魔法书减一下后排敌人的血，再用镰刀。第二战方法相同，不过要注意敌人的怒气槽，可以正好解决的，保险一点这里可不用セレネ而用フィア。シェラ使用魔法书，然后フィア用サザンクロス的LV.2 OD技，可以瞬杀两个ボンバーキッド，剩下的敌人慢慢料理。当然前提是在上一战已经得到バクダン了。提一下，最后一个消灭弓手可是能得到耐久15的ディアナの星弓的。

7-9 难度不低。冥府よりの刺客和ミネルヴァ愚连队两战连续。而冥府よりの刺客中更是有两个骷髅分列前后两排！可以试着用飞龙之翼吹飞远处的；强攻也是一个办法。不用在意用谁结束战斗，能过去就是好的。后面的ミネルヴァ愚连队难度相对较低，注意安排就好。

7-4 逆袭のマリス

就是マリス的觉醒版，还是要注意被冰冻。シェラ放在前排，后排放冰属性高的我方人员，注意转换阵型！マリス的OD技绝大部分是打后排的，而普通攻击是打前排的。

几个暗之眷属就相当于再打一遍BOSS，相信这一点，BOSS永远是那样的菜。

7-7 反逆のヘクター

这就是最终BOSS前的热身战了，会随机转换属性，不要久缠。说实话，对于到了这一步的人来说，这里真的是很简单……笔者在这里用掉了断罪のロソギヌス。

7-8 圣魔セトラ

最终BOSS了，大家应该都还带着神代武器ファソネリァ吧？在这里用掉。不过一定要注意：如果想把断罪のロソギヌス和ファソネリァ都用掉的话，则一定要入手以S评价击败マリス和ヘクター后获得的道具，否则道具评价会很困难！BOSS依然会随机的转换属性。快攻则不需要回复，打持久战则带上回复物品。

◆章节部分：

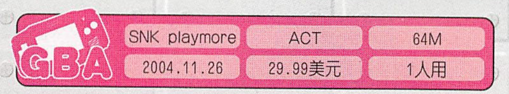
回合评价约为55回合，只要在7-5到7-8这段路上走的是最短路线一般就没有什么问题了。（走正确的路都会有对话）道具评价注意收集以S评价击败BOSS后获得的道具。女孩评价因为战斗不少，稍稍注意一下就好了。



冀浩然	我爱游戏，我爱掌机。
读者资料	20岁，男，066000，秦皇岛燕山大学里仁学校北校区107信箱，兴趣：电玩、音乐、篮球

METAL SLUG

——合金弹头A全隐藏要素研究



文/C.A.B.
责编/雪人

合金弹头A是近来GBA游戏中比较受关注的一个了，游戏以其动作的爽快感和丰富的隐藏要素而受到了众多玩家的喜爱。游戏最令玩家感到困惑的是那些隐藏的卡片和人质了！卡片和人质在游戏的5大关卡和隐藏关中各有100，怎样发现和利用技巧来发现和收集更多的卡片人质是喜欢收集性玩家的癖好，本文将给大家介绍游戏中的全部卡片和人质的所在地点和入手、解救的方法，不用再为任何没有的东西而头疼了。

卡片篇

总共100张卡片，每关一般有10-15张左右，虽然关卡较短，但秘密总不是那么容易就被发现的，下面就从第一关讲起吧。

MISSION 1

◆区域一

开始处向上攻击得到11号卡片，同时也救出了一名人质。

在第一处障碍物的凹坑中有个隐藏的人质，他会提供66号卡片。



在直升机的坑道左边有隐藏的人质，可以获得67号卡片。



◆额外取得的卡片：

本关开始处可以得到面包，得到后奖励给玩家64号卡片（区域一）；



MINI BOSS处3个人质中间那个会给你罐头，得到62号卡片（区域一）；

在直升机的坑道右边有隐藏的人质会给你红宝石从而取得57号卡片（区域一）；

在此处的鸟巢处有隐藏的烤鸡，从而获得61号卡片（区域二）；



完成本关后获得44号卡片。

MISSION 2

◆区域一

第一棵树干上就有隐藏人质和13号卡片。



第一棵树干顶端向右前方跳跃可以发现空中挂着一名人质，获得15号卡片。



在第一个碉堡上的树干上跳起会发现空中挂着的人质，取得70号卡片。

之后的树干上坐着一名人质，可以获得32号卡片。







高处的树干左边空中有人质，解救后得到26号卡片。

◆额外取得的卡片：

开始处跳起向此处射击即可直接得到74号卡片。(区域二)



在下坡路段的直角上射击后出现78号卡片。(区域二)



在78号卡片出现位置的下方，瞄准第一根木杠射击，取得20号卡片。(区域二)



进去战地左下方的门口内，向上射击后出现03号卡片。(区域二)

在中途一处木架上打出隐藏人质后取得黄宝石，从而获得58号卡片。(区域二)

完成本关后获得45号卡片。

MISSION 3

◆区域二

刚开始向下的途中左边有个小小的凹坑，里面隐藏一名人质，获得08号卡片。



右下方的洞穴处向上射击能发现隐藏人质，获得71号卡片。



在空中被吊的右边那名人质手里有33号卡片。



在版面中间位置，具体位置看图，向上射击出现人质获得17号卡片。



◆额外取得的卡片：

开始处不久在干掉一群阻拦的敌人后，在右边台阶向上跳起射击得到37号卡片。(区域一)



中途过后墙上第2个火炬左边的人质会提供香蕉，从而获得63号卡片。(区域一)

在被吊着的2个人质中间的坑道下落可以发现箱子，里面是01号卡片。(区域二)



完成本关后获得46号卡片。

MISSION 4

◆区域一

在过了直升机版面后那个坐在浮山上的人质会提供10号



林睿	希望NDS可以继承GBA的灿烂与辉煌，开创一个属于NDS的掌机时代。
读者资料	17岁，男，350001，福建福州晋安区王庄49座303室，兴趣：玩掌机、动漫游、上网

卡片，在他左边隐藏着一条鱼。

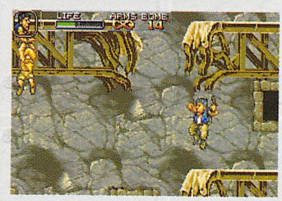
之后在浮山上的人质处得到14号卡片。



◆区域二

在整个版面的中右方有个坐着的人质处可以得到22号卡片。





在版面的高处有个被吊着的人质身上携带28号卡片。

◆区域三

一开始（在二层）笔直走，到达箭头处背景为店门的地方对着上边的小圈攻击即可救出隐藏人质获得72号卡片。





◆额外取得的卡片：

开始处在邮筒这里向下射击可以发现FISH，得到65号卡片，在第2个邮筒处射击能出现C弹。（区域一）



在山峰上有一张隐藏的卡片（某小兵头上），05号。（区域一）

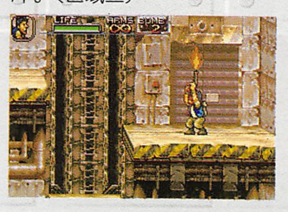


在某处的箱子里藏有25号卡片。（区域二）

在出口处发现卡片29。（区域二）



开始处第一个墙上箭头左上的窗口内有隐藏34号卡片。（区域三）



三层某店门上隐藏着76号卡片。（区域三）

三层另一店门上隐藏着60号宝箱卡片。（区域三）

完成本关后获得47号卡片。



MISSION 5

（本关分为3条路线，按上、中、下依次讲解）

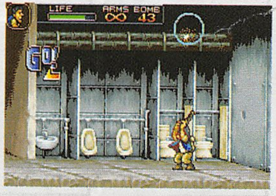
◆区域三上面路线：

在印有X画像的背景处能打出隐藏人质，得到卡片。

◆区域三中间面路线：

在开始处底层尽头的房间内人质手里得到12号卡片。





最后一个厕所内上方可以打出人质，获得09号卡片。

◆额外取得的卡片：

最上尽头的房间内隐藏着55号卡片。（区域三上）





王勇强	买SP是失误，买PS是觉悟，买GBC是执迷不悟，没有GB是废物。
读者资料	16岁，男，317000，浙江临海台州初级中学初三10班，兴趣：玩游戏、上网、打球

在某处的摄像头上有06号卡片。（区域三上）

在地图显示屏背景画面有隐藏的19号卡片。（区域三上）





某处入口前坦克的废铁堆里有23号卡片。（区域三上）

底层尽头房间内上方隐藏着35号、38卡片。（区域三中）



高台上有个箱子，里面有39号卡片，旁边的摄像头隐藏着弹。（区域三中）



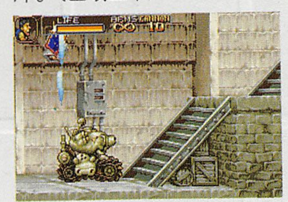


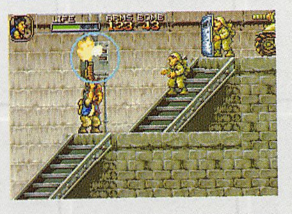
某处的电闸开关上隐藏有40号卡片。（区域三中）

拿合金战车的房间开始处的摄像头隐藏着31号卡片。（区域三中）



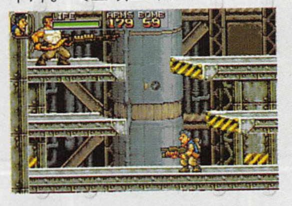
合金战车之后的房间开始处的摄像头隐藏着73号卡片。（区域三中）





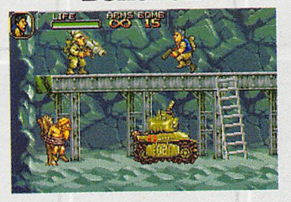
在某个电闸箱上隐藏有30号卡片。（区域三下）

打败隐藏BOSS后得到77号卡片。（区域三下）



完成本关后获得48、49号卡片。

DUNGEON



隐藏关左上的房间内遇到人质得到07号卡片。

在提供R弹人质的房间左下方隐藏着人质，可以取得42号卡片。

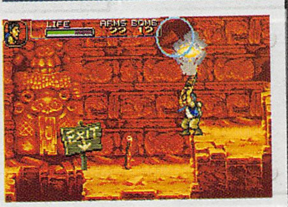




流程中间偏左的某一房间有一人质，获得43号卡片。

流程中间偏左的另一房间有一人质，获得51号卡片。





地底区域的EXIT路牌边有一隐藏人质，得到52号卡片。

向在BG人质右边的石柱上开火，救出人质得到68号卡片。





在关卡的右上区域向下后发现左边有通路救出人质得到53号卡片。

在关卡的右上区域向下后



发现右边有通路救出人质得到50号卡片。

开始向右下方向走，之后向上向左走，直到尽头发现人质得到54号卡片。

在区域最右边的房间内干掉所有敌人发现最后1名人质带有69号卡片。

人质篇

人质在解救后一般会给予玩家相应的卡片，但那些在收集卡片时没有碰到过的人质将会在这里依次解说。

◆不贡献卡片的人质图鉴获得法：

MISSION 1

◆区域一

A、开始处那个来回走动会给你面包的人质。

B、来回走动人质的左边有个提供H弹的人质。

C、在MINI BOSS坦克处有3个人质，左边的给你BOMB。

D、中间的给你罐头。

E、右边的给你R弹。

F、在得到R弹的上方有个人质会给你面包。



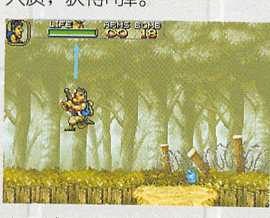
G、之后的人质会给你面包。



H、在直升机的坑道右边有隐藏的人质，获得红宝石。



I、在直升机的坑道上边有人质，获得H弹。



◆区域二

J、在第2个藏有考鸡的鸟巢上方很明显有个人质，会给你S弹。



◆区域三

K、在第4扇破坏的大拱门



后的窗口有个隐藏的人质，提供手榴弹。

MISSION 2

◆区域一

L、干掉MINI BOSS后掉下人质，给予H弹。



M、在直升机处的碉堡口前有隐藏人质，提供油箱。



N、高处的大树干上坐着一名人质，提供R弹。



◆区域二

O、开始处的第一个小平台上，人质提供FIRE。

P、在O号人质的上方跳起





射击即可，获得H弹。

Q、进入战地左下方的门口内利用之前获得的FIRE弹救出左边的人质，得到L弹。



R、同样利用L弹或FIRE手榴弹救出右边的人质获得罐头。



S、在一处木架上有一个来回走动的人质，获得R弹。



T、向此处人质正上方射击会出现隐藏人质，提供黄宝石。

U、第二区域出口处有个人质会奉献老鸡。



MISSION 3

◆区域一

V、开始处的凹坑内蹲下向右射击可打出隐藏人质，得到FIRE。



W、开始处的凹坑右边有个从上面走下来的人质提供了烤鸡。

X、中途过后墙上第2个火炬左边的人质提供香蕉，火炬上也有隐藏物品C弹。



◆区域二

Y、左下方的洞内蹲下向左射击，人质提供G弹。





Z、D弹旁边吊着的人质也会提供D弹。

AA、最高处坐着的人质会给予玩家烤鸡。



MISSION 4

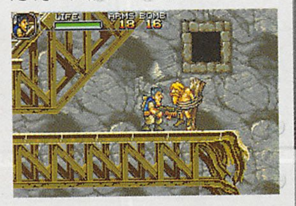
◆区域一

AB、在伞兵地带有个人质，他会提供S弹报答玩家。



◆区域二

AC、在整个版面的最右下方有个人质会提供面包。



AD、在某处的平台上可以明显发现一名人质，解救后得到L弹。





李巍	一日课间玩SP，前座MM回头看到，大叫："哇！原来你也用化妆品啊！给我看看什么牌子的！"无语中。
读者资料	18岁，男，063000，唐山第十一中学高三6班，兴趣：《电软》、《PG》、SP、玩牌

AE、在版面中间最左边可以发现1人质，提供R弹。

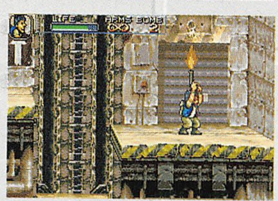
AF、某处上坡路段中跳起可以发现悬空的人质，提供香蕉。



◆区域三

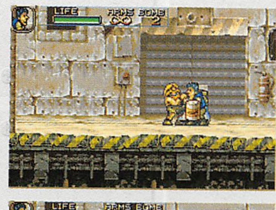
AG、一层某店门上隐藏着人质提供面包。

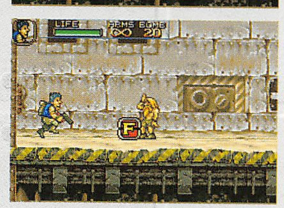




AH、二层右边某店门上隐藏着人质提供香蕉。

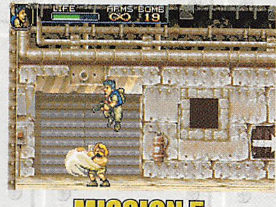
AI、三层某店门上隐藏着人质，提供罐头。





AJ、五层最左边的第2个窗口有隐藏的人质，提供F弹。

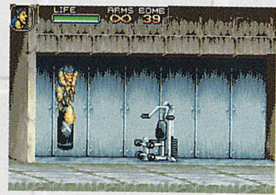
AK、四层最左边的店门上有人质，得到弹。

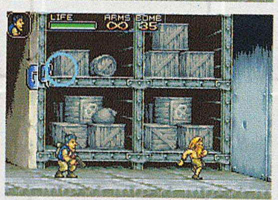


MISSION 5

◆区域三

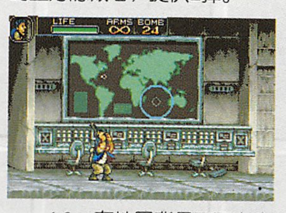
AL、在一个标有X的沙袋上隐藏有人质，会提供罐头。





AM、在上方路线的尽头房间内有个人质，给予玩家烤鸡。

AN、和AM在同一间房间内的上方隐藏着，提供L弹。



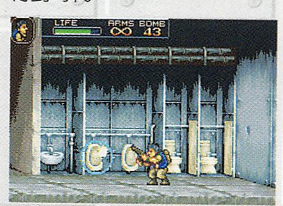
AO、在地图背景画面上有个隐藏的人质，奉献H弹。

AP、上方路线BOSS前的绿色房间内箱子下隐藏了人质提供弹药，右边的箱子下隐藏着鱼。

AQ、在中间路线，某处食堂的桌上有隐藏人质，提供BOMB。

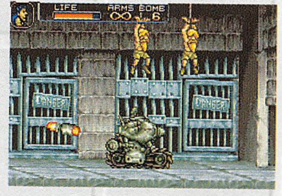


AR、在中间路线，某厕所内最里面的茅房上隐藏有人质，得到D弹。

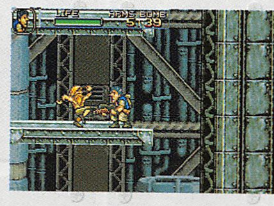


AS、在中间路线，最后一个厕所的便池上有隐藏人质，提供鱼。

AT、在中间路线，被吊着的人质提供R弹。



AU、在中间路线，被吊着的人质提供鱼。



AV、下方路线，某平台上的人质提供H弹。

DUNGEON



李洋 掌机是放松那紧张精神的最好选择。
读者资料 17岁，男，100036，北京海淀区莲花小区2号楼5门2001，兴趣：看掌机的杂志、音乐

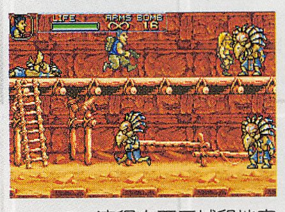
AW、开始处的X旗上隐藏带有F弹的人质。



AX、某处高空悬挂的人质会提供香蕉。



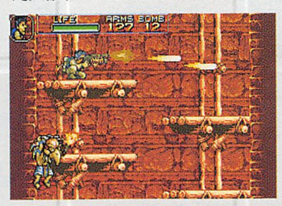
AY、某间房间有1名吊空的人质，获得R弹。



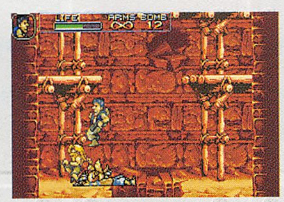
AZ、流程左下区域印地安人那里有一人质提供面包。



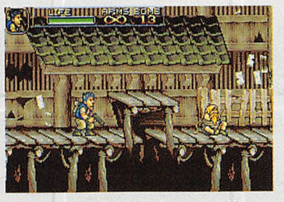
BA、AZ人质右面第2间房有人质，奉献H弹。



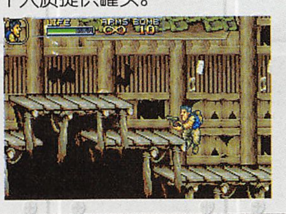
BB、在天井通道里有一隐藏人质，提供R弹。



BC、在天井通道里底端有一人质，提供C弹。



BD、隐藏关右上区域第一个人质提供罐头。

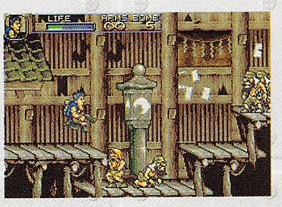


BE、第二个人质提供H弹。
BF、第三个人质提供鱼。





BG、之后重新来到此处下方，正下方有一名人质提供鱼。



BH、在区域最右的房间里藏有5名人质，分别可以得到S弹、鱼、D弹、香蕉（和卡片）。



隐藏区域内的人质和卡片

◆隐藏区域内的人质和卡片：

MISSION 1：（要求获得52号卡片才能进入）



区域三：如图（图第1关隐藏通路）在尽头进入大门可以发现隐藏的18号卡片，救出一旁的人质还能得到27号卡片。

MISSION 3：区域一：如图（图第3关隐藏通路1）在此处多出了一个升降平台（要求获得50号卡片才能进入），上面可以取得16号卡片（边上有香蕉）；墙上火炬中有BI人质，提供H弹；里面



火炬下的人质有41号卡片；最深处还藏有24、36号卡片。

——未完待续



全隐藏研究
隐藏威力星和小兔子收集



NINTENDO	ACT	对应触笔
2004.11.21	29.99美元	1-4人游戏

文/逆转A.C.E nakazawa
责编/暗凌

全30隐藏威力星

本次DS版的隐藏威力星数量有三十颗之多，这增加的15个关卡又再次增大了游戏的耐玩度，尽管被称为隐藏威力星，但实际上他们之中大部分关卡都影响和决定着整个游戏的发展进程，所以就有必要来作详细的介绍，下面就请随我们逐个来发掘吧！

Secret Star 01

在城堡的后庭院用腾空压制打破右边的箱子即能发现该箱子下隐藏的暗道，跳下去后搜集齐那关卡里面的五颗银星后就会出现威力星。

Secret Star 02

还是城堡后庭院，这里有许多小幽灵，每打败其中一个便能获得红硬币，当获得八枚硬币时，威力星出现。



Secret Star 03

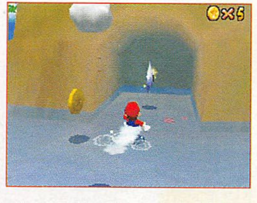
在进入Course 3－海湾世界的壁画那房间，在画两侧墙上的高端能看到黑色的暗道入口，其高度用普通的跳跃都难以达到，建议使用马里奥或路易的后空翻进去，左边的可以得到1UP，右边的则是通往一充满水的房间，这里只需要搜集齐八枚红硬币即可，位置分别在四个窗户和四个墙角处，全部获得后威力星在中间地面上出现。

Secret Star 04

也正是取得飞行帽的那关卡，进入条件是当达到10颗威力星以上且前面的Course 1－Course4均各自已最少获得了1颗威力星，那么在城堡内大厅的中央就会发现有光线从上方照射进来，需用马里奥走到光线下，再按X键调整视角，再让自己逐渐朝光源所来处望过去，继而自动进入天空之城，搜集齐这里的八枚红硬币后威力星出现。

Secret Star 05

在Rec Room，也即是管理Mini小游戏的那个房间左侧的壁画可以跳进去，按照地图所示搜集完这个海岛上的五颗银星即可。



Secret Star 06

在转换使用的各角色那房间里，右边的碧奇公主的壁画可以跳入，进去后就是滑道竞速的关卡，这类似的之前已经见识过多次了，安全地到达底端即可获得威力星，滑道途中还有1UP的绿蘑菇，可别忘了拿哟。

Secret Star 07

依然还是刚才碧奇公主的壁画内，再玩一次滑道，只要到达终点的时间在21秒内，即可获得第二颗威力星的奖励。

Secret Star 08

Bowser in the Dark World，库巴地狱，这也是第一次与库巴交手的关卡，在得到11颗威力星后便能进入城堡大厅二楼最左边的房间，进入后一直向前走便会跌入这个库巴的陷阱， 建议用耀西，因为跳跃的部分比较多，在关卡深处压制机关后威力星便会出现。



Secret Star 09

依然是库巴地狱，这个威力星的取得条件就很简单了，搜集齐八枚红硬币威力星即出现。

郭松	说过去，看今朝，一代天骄成步堂，法庭辩论显张扬，犯罪分子较猖狂，数风流人物，还看掌机迷。
读者资料	19岁，男，071000，河北保定长城北大街267号财贸学校193班，兴趣：玩掌机、听广播

Secret Star 10

Bowser in the Fire Sea，这回是库巴火海了，第二次与其交手的关卡，搜集齐八枚红硬币先，再去摘威力星。

Secret Star 11



照例这里的库巴火海也要压制机关后再取威力星，建议使用路易。

Secret Star 12

Goomboss Battle蘑菇世界之马里奥壁画，前提是已经获得了八颗威力星，此时便可进入Mini游戏房间里的那个小屋了，在此可解救马里奥。这里获取隐藏威力星其实还是很简单的压制机关，威力星出现后再根据地图去追寻。

Secret Star 13

Goomboss Battle蘑菇世界之马里奥壁画，找齐八枚红硬币后威力星即出现。

Secret Star 14

在Big Boo Battle幽灵屋之路易壁画，同时也是解救路易的关卡，在第三个房间中获得路易的帽子后再去取得红砖头下的力量花隐身，然后用最快的速度穿过旁边的房间一直到最底部的房间，跑过桥后跳进路易的画中即可去获得隐藏的威力星。

Secret Star 15

还是Big Boo Battle幽灵屋之路易壁画，这回是得到八枚红硬币后威力星出现。



Secret Star 16

Chief Chilly Challenge，严寒挑战之瓦里奥壁画，即解救瓦里奥的关卡，前提是至少已经有了30颗威力星且路易已被解救，要取得后面的威力星则必须使用瓦里奥，特别是要依靠得到力量花后的金属瓦里奥在越变越窄且逆风的情况下到达一个黑色部分的地方，破坏掉后即可获得威力星。

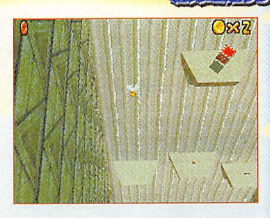
Secret Star 17

Chief Chilly Challenge，挑战严寒的瓦里奥壁画关卡，还是找齐八枚红硬币后威力星出现。

Secret Star 18

城堡大厅二楼有面大镜子，要使用取得了力量花后的路易进入，然后在这个相反的关卡去获取威力星吧。

Secret Star 19



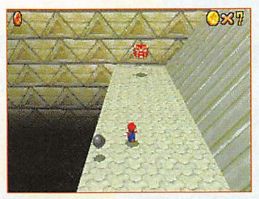
在Course 6迷宫洞穴里用马里奥，到之前去拿瓦里奥帽子湖中的恐龙那去，骑上它，然后到原本不能游过去的高台的门处，进去后就是隐藏关卡，可以利用红箱子下的力量花变身为气球马里奥的状态去取得威力星。

Secret Star 20

还是迷宫洞穴，但这次要用瓦里奥，在水域附近搜集到八枚红硬币即可，当然也还需要得到红箱子中的力量花成为金属瓦里奥，最后再去取得威力星吧。

Secret Star 21

在迷宫洞穴入口处的房间与那的小蘑菇对话后获得威力星。



Secret Star 22

与Course 12的高山峻岭的壁画前的小蘑菇交谈，获得威力星。



Secret Star 23

与Course 14时钟世界前的小蘑菇交谈，获得威力星。

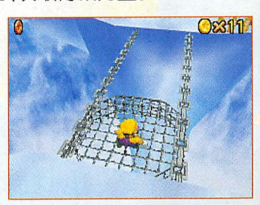
Secret Star 24

Course 15魔毯彩虹对面，三楼房间右侧的墙洞，也需要后空翻进去，这将是另一个彩虹世界，目标是搜集齐八枚红硬币即可，之后再取得威力星，这里推荐用马里奥。

Secret Star 25

依然还是再次进入这个隐藏彩虹关，进去后戴上瓦里奥的帽子，然后与红炸弹人交谈后再利用炮台将自己发射向挨着树的云端处，接着便是让瓦里奥破坏掉黑砖块取得威力星。

Secret Star 26

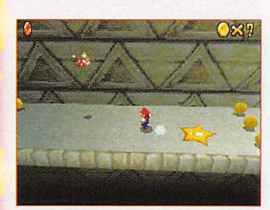


用瓦里奥到城堡外靠近护城河边的黑砖地那，将其破坏掉进入该暗道即来到隐藏关卡，在这里

凌晨	雪人，你在认真工作之余还要注意休息啊！不然雪人累成了雪球，那形象可就大打折扣了。
读者资料	15岁，男，361021，福建厦门，兴趣：打游戏、读书

面搜集齐八枚红硬币即可，但最后在获取威力星时需要利用到路易，用得到力量花拥有隐身能力的他进笼去摘吧。

Secret Star 27





依然再次进入这城堡外的隐藏关，这回需要利用到山底马里奥的帽子，得到红箱子里的力量花变身为气球状态后朝西南方向飘去，接着再压制那的机关，威力星出现后，剩下要做的就是依照情况去突破各种障碍去达成。

Secret Star 28



当抓住全部所有的兔子后，将能得到最后一把钥匙，这将能用于开启角色转换房间的那道之前一直无法进入的门，进去后便是隐藏关卡，威力星在里面等着您。

Secret Star 29

Bowser in the Sky，在天空与库巴的决战关卡，在地形是敌人路障等方面难度显然相当大，要取得这里的威力星当然还是得压制开关让其出现先。

Secret Star 30

再次进入Bowser in the Sky，搜集八枚红硬币即可让威力星出现。



全隐藏小兔子

Rec Room迷你小游戏模式的初始设定中各角色均只有两款游戏全部8款，而本作总共能够得到的Mini游戏为36款。不过在冒险模式中每抓到1只兔子便可新追加1款Mini游戏，所以其余28款游戏则需要各角色分别抓到7只兔子后相继开启，且各自的兔子其出现地点都均不相同。

耀西——黄色兔子

1、城堡外大门前有3只，全部抓住他们后能得到1钥匙。

2、城堡外右边过桥后的花丛中1只，抓到后也能得到1钥匙。



3、城堡外左边1只。

4、城堡外护城河道上1只，但前提是需得先在城堡内地下室放完水，对两根柱子使用腾空压制即可。

5、城堡内地下室内1只。

路易——绿色兔子

1、城堡外有1只。

2、利用城堡外的炮台将自己发射到城堡的屋顶上，那里有1只。

3、Course1-炸弹王国壁画的房间内1只。

4、马里奥壁画的房间内1只。

5、城堡后庭院进门处用后空翻跳上的缺口内1只。

6、城堡内的水池内1只，但需先在地下室放完水。

7、城堡大厅内二楼中间的房门打开后走廊上出现1只。

瓦里奥——褐色兔子

1、城堡外有1只。

2、城堡后庭院内1只。

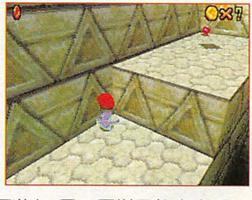
3、Course2-石板要塞壁画的房间内1只。

4、Course13-小人国大人国壁画的房间内1只。

5、Course7-熔岩火山壁画的房间内1只。

6、城堡内三楼有2只。

马里奥——紫色兔子



1、城堡外有1只，很好找。

2、Course 3-海湾世界壁画的房间内1只。

3、城堡内地下室内2只。

4、城堡外护城河道上1只，同样是放完水后。

5、城堡大厅内二楼中间的房门打开后出现1只。

6、Course10-雪人王国壁画的房间内1只。



提高研究篇

NDS	NINTENDO	ACT	对应触笔
	2004.12.2	4800日元	1-6人用

文/PMGBA Hide4ever　责编/雪人

游戏画面的说明

上方屏幕的右上方的1-5号是前5张地图完成时各花费的时间，最下方的TIME LIMIT当然就是整个比赛的时间限制啦，中间是雷达，和普通比赛一样；触摸屏的右上方是剩下的时间，其他的和普通比赛完全一样，操作也是一样的。另外相同宠物所形成地形、物品和精灵球的分布完全是一样的，所以像我那样的读取出来其实只有2张地图而已，读取后得到的赛道会一直保留着的，除非你用界面右下方的按键消除记录（是选哪个消哪个，不是全部一起消除），而且保存着的赛道还可以用NDS联机和朋友一起使用的，如右图：



↑GBA连动后的赛道也可以NDS联机用。

看看我保存的赛道和地图吧：



↑古拉顿地图。　↑海皇牙的过程重放。

猜猜这是什么？猜中了吗？是速度型的迪奥西斯。








↑不升空完全看不懂。　↑升空后看出是速度型386号。

所以不要以为通过了初级GP赛就结束了，依然还有很多新的要素和游戏方式等着你挖掘呢！充满挑战性的高级赛道和丰富多彩的绿宝连动赛道（386张地图啊），另外单人游戏里依然还有一个问号，这会是什么呢？难道会是超高级GP赛？高级赛已经非常难了，还会出现更夸张的难度吗？还是会出现新地图和选手呢？还有第一次拿到的奖杯会闪，第二次拿到的却不会闪光，这又代表了什么呢？种种疑问至少说明了一个问题：不要小看了这个游戏，只有细细地品味，你才会发现它的耐玩和有趣。大家在游戏中如果有什么问题，欢迎写信给《口袋基地》栏目，或者有更好的成绩，可以将游戏的心得和成绩图片投稿给《封神榜》，最后祝大家玩得愉快。

——全文完

何帆	最近舍友因迷恋《赛尔达》，一晚忽闻"嘿哈，嘿哈"之声，只见他手还挥个不停，晕……
读者资料	20岁，男，210095，南京市南京农业大学食安31班，兴趣：玩魔兽、研究火纹及口袋妖怪、狂爱看火影





欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

GBA SEED DESTINY 格斗篇 FTG

随意修改机体的攻击力：

（1）在“MAIN MODE” 中选择难度后，再选择你要将进行闯关的机体，设定完后进入战斗；进入战斗后按“START”键暂停，并选择“MAIN MENU”按“YES”返回主菜单（此时游戏会自动SAVE）。

（2）回到主菜单后，选择“TRAINING MODE”练习模式，在此模式下选择你刚才在“MAIN MODE”模式下选的机体，然后随便选择一个电脑对手；选择完机体后，下一步是对机体攻击力的设定了，此时你便可以控制你的机体与电脑的攻击力了！攻击力设定与其他设定完成后进入练习模式战斗画面，此时再按“START”键暂停,同样是选“MAIN MODE”退出并返回主菜单。

（3）再选择“MAIN MODE”模式，由于游戏是自动SAVE的，按“CONTINE”继续游戏，进入战斗后你就会发现：你选的机体的攻击力，与所有电脑对手的攻击力，是你在“TRAINING MODE”模式下的设定值！

PS：此秘技仅在“MAIN MODE”模式下有效，其他模式无效。

以下两张图是自由高达改变攻击力前后对比图。

广西玉林 张威（stana）





GBA 口袋妖怪 红、蓝宝石 RPG

加亲密度技巧：在游戏后期，购入99个20元的加血药。给一只红血妖怪狂吃，再升级，应该可以靠亲密度进化了！

ly93tkl

GBA 黄金太阳2 RPG

各项能力全满：《黄金太阳2》中到了“シャーマン”村与这里的族长交谈，进行打斗，这时只要有增加能力上限的物品，使用后出去再进来，物品又有了，如此反复，各项能力都可加满。

山西太原 杨光

GBA 光明之魂2 A·RPG

巧打BOSS法：在海贼船一关里，对海贼船长时最右面有一“走廊”。躲到其下端，海贼船长就对你攻击无效了，但你攻击却有效（部分物理攻击）。

辽宁抚顺 薛浩然

GBA 牧场物语 RPG

垃圾处理大法：说到垃圾，牧场主们也许很厌烦吧——得一次次往垃圾箱送……不过，当你的儿子长到最大时，直接把垃圾给他，他会很高兴的（从小养成回收废品的好习惯）。

江苏南通 陆帅

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



换装迷宫3 A·RPG

金钱	02002758	000F423F

全遭遇图鉴

42002760	FFFF
00000014	0001

全调查图鉴

4200277A	FFFF
00000014	0001

全服装

42002796	FFFF
0000000C	0001

全人物图鉴

420027A1	FFFF
00000006	0001

全人物状态

420027AC	FFFF
00000006	0001

卡片决斗大师3 TAB

DP	02014C10	000F423F
备用包	02014C2B	0F
全卡包	02015217	03

全卡片图鉴

42014C34	0101
000002B0	0001

全对战角色

420148C6	0001
00000014	0020

全卡片

42014EE4	0909
000002B8	0001

全角色扩展包

4201519C	0101
00000064	0001

真型徽章机器人 SLG

金钱	03001D50	0001869F
不遇敌	030051F3	00

全道具

43001D80	6380
00010027	0002

全配件

43003DF0	0063
000000F0	0002

全解说	03004260	0FFF

忘却的旋律 ACT

生命	0300254E	270F
能量	03002552	04
隐身	0300254A	E0
生命上限	03002554	270F
隐藏人物	0300173E	FF

关卡全开

03001674	04040404
03001678	04040404

隐藏难度	03001734	03
全BGM	03001724	FFFFFFFF
全ANIME	030016FE	FF

全CG

4300167C	FFFF
00000058	0001

全事件

430016D4	FFFF
0000002A	0001

金色的卡修 友情的电击2 ACT

全人物	020130B2	FFFF
全小游戏	020130B6	FF
全模式	020130B7	01
小游戏全难度	020130B4	FF

全收集

0201319C	FFFFFFFF
020131A0	FFFF
020131A2	FF

叶云飞	“天下任我行，掌机伴我行”，他是我永远的朋友。
读者资料	17岁，男，400051，重庆九龙坡区石坪桥横街七号一栋40号，兴趣：篮球、电脑、GBA

掌上的流行乐

文/任天堂世界 中中　　责编/小侃

由于KONAMI成功地在GBC上移植了BEAT MANIA系列，所以也考虑移植同样人气的音乐游戏——POP’N MUSIC系列。因为BEAT MANIA GB在GBC上的完美再现，使得POP’N MUSIC GB系列在音乐表现和画面体现上没有丝毫难关，不过由于POP’N MUSIC街机版本的操作是通过9个大按键实现的。POP’N MUSIC GB上只能把控制按键减少到5个，难度有点下降，不能不说是个小小的遗憾。不过游戏厂商有诚意的作了许多GB原创曲目，使游戏精彩不少。下面我就为大家介绍一下几款POP’N MUSIC GB游戏：

POP’N MUSIC GB

2000年3月30日发售　　4300日元



作为GBC上的第1款流行音乐游戏，大家需要先熟悉下游戏的操作：因为GBC的按键不足，所以游戏改为了5个按键。又考虑到同时按键的可能性，十字键的“右”和“START键”能同时对游戏的第3音轨进行控制。本作一共有25首曲目（包括街机移植的15首和GB原创的10首）。





本游戏全曲目密码：“PERCUSSION”。

POP’N MUSIC GB的游戏虽然和BEAT MANIA很相似，不过它有自己独特的地方：



首先，游戏中的每首曲目都有1个NPC代表在边上表演，不同的NPC有不一样的个性和音乐风格。



其次，在游戏进行中NPC会随机妨碍玩家的游戏（有音符的随机落下，画面的闪耀刺眼，遮挡大半屏幕的音符等等）；



游戏是以曲目演奏完毕时下面的血槽到达红色为过关标准，但是如果游戏中血槽就满了，原先COMBO时候的GREAT的字就会变成彩色的FEVER。

游戏在选择曲目的时候在上面有难度的显示：由绿色—黄色—红色，代表难度越来越高。下面的难易度就是以绿色（简单）黄色（一般）红色（困难）来区分的。

下面就为大家详细介绍下本作的曲目：曲目前的（A）代表是ARC模式的，（G）代表GB原创模式。



（A）POPS（I REALLY WANT TO HURT YOU）——难易度：简单 表演者：RIE chan

出自街机版本的pop'n music 初代，感觉纯粹为了流行音乐而流行的音乐。



（A）LATIN（El Pais del sol）——难易度：简单
表演者：DON MOMMY

同样出自街机版本的pop'n music 初代，曲目采用了南美洲拉丁音乐，节奏感强烈。DON MOMMY的着装也非常有南美地方特色。



（A）J-TEKNO（Quick Master）——难易度：简单
表演者：SHOLL KEE

出自街机版本的pop'n music 初代，曲目的风格采用当时日本非常流行的techno，不过曲子里techno却体现的不够明显呢。



（A）FANTASY （monde des songe）——难易度：简单
表演者：DINO

出自街机版本的pop'n music 初代，表演者是一只恐龙，曲目风格也诡异的不能形容，感觉是恐龙的乐曲。



（A）J-POP（Life）——难易度：简单
表演者：PRETTY

出自街机版本的pop'n music 初代，中规中矩的J-POP风格——鲜明，清新。

（A）EURO-QUEEN （what i want -EURO MIX-）——难易度：一般
表演者：KoKo



出自街机版本的pop'n music 初代，是AVEX TRAX唱片公司的曲目，经常在公共场合播放。

（A）NEW FOLK（走れブン！ブン！）——难易度：一般



表演者：FLOWER

出自街机版本的第2代pop'n music 2，音乐类型虽然是FOLK，但是游戏中的该曲目却感觉很大人化。

（A）FUNNY（PULSE）——难易度：一般



表演者：BOY

出自街机版本的第2代pop'n music 2，个人不是很喜欢的曲目，表演者和曲目风格都灰暗了点。

（A）J-GARAGE POP（Miracle Moon -お月样が中继局-）——难易度：一般



表演者：kelly

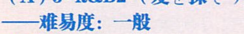
出自街机版本的第2代pop'n music 2，该曲目以前也介绍过，BEAT MANIA GB2也有收录，是非常有人气的曲目之一呢。

（A）CUTE（取り返してやる！ -Again, My Lovely Day-）——难易度：简单



表演者：Anzu

出自街机版本的第2代pop'n music 2，音乐风格是CUTE，完全的女生向的曲目。



（A）J-R&B2（爱を探そう）——难易度：一般



表演者：tourmaline

出自街机版本的第3代pop'n music 3，加入了R&B 风格后，该曲目变的抒情很多。

（A）KANG TONG（和你一起走）——难易度：困难



表演者：Ling Ling

出自街机版本的第3代pop'n music 3，曲目名字是中文的，风格也似乎有点熟悉，不过花了大气力也找不到有同名的国语歌曲。

（A）JAZZY（Get on that train）——难易度：困难



表演者：CHARLY

出自街机版本的第3代pop'n music 3，曲目风格和难度都忠实的体现了JAZZY乐的精髓。

（A）GROOVE ROCK（赤いリンゴ）——难易度：困难



表演者：PEPPER

出自街机版本的第3代pop'n music 3，混合了摇滚风格的本隐藏曲目是本作难度最高的，爽快度也最高。



（A）ROCKABILLY（シャバダ！deジルバ！）——难易度：一般



表演者：jennifer

出自街机版本的第3代pop'n music 3。

以上是街机移植版的曲目，因为当时只出到3代（现在都已经出到第10代了），所以就选了3作中比较经典的曲目。下面是GB原创曲目：

（G）WINTER POP（White Lovers）——难易度：简单



表演者：SANAE chan

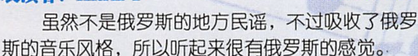
由广濑香美作曲的歌曲，是一首适合在冬天听的曲目。

（G）WESTERN（テキサスのガンマン）——难易度：简单

表演者：KING

该曲目出自美国的动画《德克萨斯的枪手》，表演者除了KING以外，还有他的一帮追随者。

（G）RUSSIA（トロイカダンス）——难易度：一般



表演者：KRAFT

虽然不是俄罗斯的地方民谣，不过吸收了俄罗斯的音乐风格，所以听起来很有俄罗斯的感觉。

（G）MOTOR5（くちうるさいママ）——难易度：一般



表演者：MARY

感觉是杰克逊5人组所演唱的歌曲之一。

（G）GANG(消えた!?ナポレオン）——难易度：一般



表演者：KID

隐藏曲目之一，混合好多音乐风格，主旋律还是以JAZZY为主，节奏非常轻快。

（G）FOLK SONG（dandelion）——难易度：困难



表演者：MIMI chan

旋律非常优美的曲目，可以说是流行音乐游戏的代表曲目，游戏非常成功的模拟了吉他的感觉。极力推荐大家欣赏。

（G）SURFY（Sea Side City）——难易度：一般



表演者：NYAMI chan

充分体现标题的曲目，一开始的海浪声，海鸥叫声真是惟妙惟肖，不过游戏的难度不低，游戏设定的感觉是迷惑人来的。

（G）NUDY（No more I love you）——难易度：一般



表演者：JUDY

同该曲目的名字一样，“No more I love you”，追求爱情的曲目，节奏有点快，年龄低点的可能不会理解歌曲带来的意味。

（G）RAKUGAKIDS（HOLIDAY）——难易度：一般



表演者：BEAR TANK

BEAT MANIA GB也收录过该游戏的音乐，不过这次收录的不是游戏的主题音乐，是其中的插曲之一。

（G）ROMANESQUE（ラブ・アコーディオン）——难易度：简单



表演者：candy

杨皓	NDS有像素亡点……不过我还是喜欢它，也希望大家小心购买。
读者资料	14岁，男，100026，北京朝阳区团结湖南二条三号楼二单元501，兴趣：篮球、游戏、动漫

除了韵律是华尔兹舞以外，其他资料都是不明——蛮神秘的曲目。

看的出KONAMI第1次移植POP'N MUSIC还是以多元化的标准做的，有人气的街机曲目，受欢迎的动画，游戏，影视曲目等。

不过GBC的第2作流行音乐游戏就是以动画为主题的"POP'N MUSIC GB ANIMERO"。

2 POP'N MUSIC GB ANIMERO

2000年9月7日发售　　　4300日元

第2款流行音乐游戏完全是以动画为主题，一共收录的20首曲目，18部动画。本作取消了密码系统,可以直接演奏全部的曲目。游戏难度有点下降，主要体现在判定放松了。游戏小画面素质很高，再现了很多原作中的场景，令人感动啊。此外，在游戏进行中，最下面有显示歌词的区域，有兴趣的人可以用此游戏卡拉OK呢！







下面就详细介绍一下游戏的曲目(前面的数字代表该动画的年代)：



(60's)魔法使いサリー（魔法使いサリー）——难易度★★☆☆☆

(作词：山本清、作曲:小林亚星)

《魔法使いサリー》是66年横山光辉先生的作品,魔法少女动画片的鼻祖，最终回中在大家面前，莎莉最后的魔法。感动了一代人啊，独创的鼓和管弦乐器做的相当贴切。



(60's)ひみつのアッコちゃん（ひみつのアッコちゃん）——难易度★★☆☆☆

(作词：　山元护久·井上ひさし、作曲：小林亚星)

《ひみつのアッコちゃん》赤琢不二夫原作,这个可就厉害了,分别在69、88、98年出过三个动画版本!其中一个版本播放过,《甜蜜小天使》不知各位记得否？本曲目是该动画的片头曲。



(60's)すきすきソング（ひみつのアッコちゃん)——难易度★★★☆☆

(作词：山元护久·井上ひさし、作曲：小林亚星)

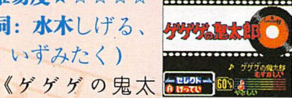
《ひみつのアッコちゃん》该动画的片尾曲。NOTE落下的速度非常慢，看着很让人着急啊。




(60's)タイガーマスク（タイガーマスク）——难易度★★★★☆

(作词：木谷梨男、作曲:菊池俊辅)

尾原一骑的《老虎面具》的英雄——伊达直人。其中的一幕"伊达直人の旅立ち"十分的感人。




(60's)ゲゲゲの鬼太郎(ゲゲゲの鬼太郎)——难易度★☆☆☆☆

(作词：水木しげる、作曲：いずみたく)

《ゲゲゲの鬼太郎》的片头曲，最早版本是黑白的动画。后来重新制作后才被更多的人所了解，鬼太郎和他的朋友都是大家所熟悉的,小时候常看的漫画之一。

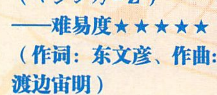



(60's)カランコロンの歌(ゲゲゲの鬼太郎)——难易度★★★☆☆

(作词：水木しげる、作曲：いずみたく)

《ゲゲゲの鬼太郎》的片尾曲。

以上都是60年代的曲目，有些如果没有REMAKE（重新制作）过的话，接触的机会实在不多。





(70's)マジンガーZ（マジンガーZ）——难易度★★★★★

(作词：东文彦、作曲：渡边宙明)

出自著名的机器人动画《マジンガーZ》，机器人大战系列游戏中超级系必定登场的人物。如果没有看过动画，也会对那熟悉的游戏上场旋律有印象吧。




(70's)キューティハニー(キューティハニー)——难易度★★☆☆☆

(作词:クロード·Q、作曲：渡边岳夫)

叶冲	我爱篮球的激情，爱游戏的快乐，爱PG的伟大，爱风林的长法！祝PG越办越好！
读者资料	18岁，男，210032，江苏南京浦口区金陵公寓居委会，兴趣：all game、看PG、篮球、交笔友

出自动画《キューティハニー》（甜心战士），后来又出了由著名声优松井 菜樱子配音的《キューティハニ-F》。今年又重新做了该动画的DVD版本。原作：永井豪，脚本：高桥留美/庵野秀明，人物设定：贞本义行。阵容强大吧。




（70's）ゲッターロボ！（ゲッターロボ）

——难易度★★★★★

（作词：永井豪、作曲:菊池俊辅）

合体机器人动画的始祖《ゲッターロボ》（盖塔机器人），也是机器人大战系列游戏中超级系必定登场的人物之一。超级热血的旋律是《钢之魂》的必定演唱曲目呢。后来还推出了画面更好的《新ゲッターロボ》。



（70's）魔女っ子メグちゃん（魔女っ子メグちゃん）

——难易度★★★☆☆

（作词：千家和也、作曲：渡边岳夫）

出自魔女动画《魔女っ子メグちゃん》，这个在播出时叫《小仙女》美珍，有看过的人嘿，嘿，嘿……你可暴露了你的年龄啦！



（70's）とんちんかんちん一休さん(一休さん)

——难易度★★★★☆

（作词：山元护久、作曲：宇野诚一郎）

这个不用介绍也知道吧，小时候最喜欢看的动画之一，聪明的一休，当时大家想问题都会盘着脚在脑袋上画圈圈吧。游戏采用了大家最熟悉的主题音乐。




（70's）キャプテンハーロック（宇宙海贼キャプテンハーロック）

——难易度★★★☆☆

（作词：保富康午、作曲：平尾昌晃）

提起Captain Harlock，就会联想到《宇宙海贼キャプテンハーロック》，作者是日本科幻漫画大师松本零士。



（70's）银河铁道999（银河铁道999）

——难易度★★★★☆

（作词：桥本淳、作曲:平尾昌晃）

也出自日本科幻漫画大师松本零士之手，这部动画比《宇宙海贼キャプテンハーロック》知名度高多了，当时在日本的收视率也很好。




（70's）花の子ルンルン（花の子ルンルン）

——难易度★★☆☆☆

（作词：千家和也、作曲：小林亚星）

出自《花仙子》。小蓓，想必各位是相当熟悉的吧，中文主题曲可还有不少人会唱哦！真是影响了一代女生的动画。

以上是70年代的曲目，比60年代的熟悉点吧。可以看的出男生向和女生向的动画区别非常明显，这也是那个年代的特点吧。

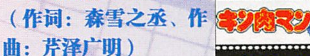



（80's）ワイワイワールド（Dr．スランプ・アラレちゃん）

——难易度★★★☆☆

（作词：河岸亚砂、作曲：菊池俊辅）

出自鸟山明的《阿拉蕾》，可以说是恶搞漫画的开始，刷牙的太阳，走路的大便。一些都颠覆大家的传统概念。其中最让人感动的是千兵卫向山吹绿求婚的一幕吧。



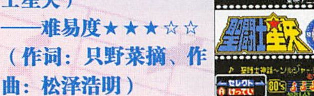


（80's）キン肉マン Go Fight!（キン肉マン）

——难易度★★★☆☆

（作词：森雪之丞、作曲：芹泽广明）

出自动画《筋肉人》，本来是准备走噱头路线，没想到后来通过筋肉男和拉面男等人的友情，动画还出了《筋肉人2代》。甚至最新的NDS上《JUMP全明星大乱斗》都有它的登场。

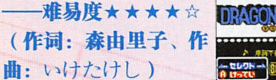



（80's）圣斗士神话ソルジャー・ドリーム（圣斗士星矢）

——难易度★★★☆☆

（作词：只野菜摘、作曲：松泽浩明）

80年代的曲目对于大家来说都太熟悉了，我相信大家都记得那句“燃烧吧！小宇宙”。最早的黄金12宫，到后来的海王篇，到前几年画面超速提升的冥王篇，最近播放的天界篇的OVA都证明了圣斗士星矢的生命力。





（80's）摩诃不思议アドベンチャ-！（ドラゴンボール）

——难易度★★★★☆

（作词：森由里子、作曲：いけたけし）

《龙珠》也是伴随我们成长的漫画之一，漫画和动画都是出了名的长。本曲目采用的是悟空小时候的歌曲《摩诃不思议アドベンチャー!》。

陈晨	任天堂的NDS若是因SONY的PSP而失去掌机市场的话，任天堂公司的下场将会……
读者资料	19岁，男，212213，上海浦东区利津路东陆新村五街坊42号602，兴趣：动漫、音乐、玩游戏、上网

（80's）CHA-LA HEAD-CHA-LA（ドラゴンボールZ）

——难易度★☆☆☆☆

（作词：森雪之丞、作曲：清冈千惠）




《龙珠Z》是前曲目的续篇，动画也进入了比较热血的战斗篇。那美克星篇，人造人篇，沙鲁篇，魔人布欧篇都在大家脑海里留下清晰的记忆。

以上是80年代的曲目，这些曲目大家一定不陌生。玩起来也一定特别有感觉吧？90年代的曲目只有一首，就是下面要介绍的《美少女战士》：

（90's）ムーンライト传说（美少女战士セーラームーン）

——难易度★★★☆☆

（作词：小田佳奈子、作曲：小诸铁矢）



如果在当时眼光来看，《美少女战士》这部动画可以说是描写一群穿着水手服的魔女的动画。可能大家（包括武内直子）都没想到《美少女战士》会如此受欢迎。“我代表月亮惩罚你！”成了多少女孩的口头禅，直到最近还有《美少女战士》真人电视剧的播出，有兴趣的玩家可以好好去看下。

总体来说，这款流行音乐游戏是成功的。曲目都是大家喜欢和熟悉的，特别是既喜欢音乐游戏又喜欢动漫的玩家，绝对的神作啊！

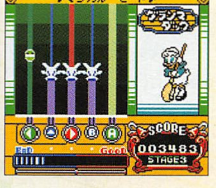
3 POP'N MUSIC GB DISNEY TUNES

2000年11月22日发售　　4500日元

流行音乐GB上的系列第3作，本作都是以DISNEY的动画音乐为主题。大家都知道日本有个东京DISNEY，建于1983年。人气一直很旺，DISNEY公司也看中了面向青少年的GB系列主机，与KONAMI一起开发了很多DISNEY系列的游戏：之后的DDR GB系列也有DISNEY MIX，之后的GBA上也有DISNEY运动全系列等等。

本作收录的曲目不是很多，游戏也没有密码系统的设定，玩家可以自由选择14首DISNEY经典曲目，随意演奏。





DDD!——难易度★★☆☆☆





看曲目名字可能是“Donald Duck Dance”，小画面也就看到唐老鸭一个劲的跳上跳下。曲目难度不高，非常容易上手。

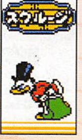
EASY HOLIDAY!——难易度★★☆☆☆

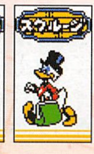




还是唐老鸭登场的曲目，不过这次唐老鸭带着棒球帽，又是一副棒球投手的动作，很是滑稽。该曲目的风格和Drum Mania中收录的《Heaven is a '57 metallic gray》一样，和第1首曲目一样，不是很难。

It's a Small World——难易度★★★☆☆





该曲目轮到唐老鸭那个非常富有的叔叔——斯特露基登场了，演奏的是大家非常熟悉的旋律。

MOUSE TRAP——难易度★★★★☆





这个轮到2个小老鼠モーティ和フェルディ了。曲目的名字是“MOUSE TRAP”——捕鼠器么？

Zip-A-Dee-Doo-Dah——难易度★★★☆☆





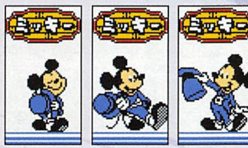
个人比较喜欢的高飞狗登场表演了，不过小画面只看到它悠闲的跑来跑去。曲目的难度似乎比上面4星级的高一点点呢。

The Greatest Band——难易度★★★★★

这次登场的是DISNEY第1个动画人物，也是

张昀皓	我手中的掌机换了一代又一代了，可我桌上的《掌机迷》却一直陪伴着我。
读者资料	12岁，男，201102，上海闵行区古美路675弄27号1302室（望族新城），兴趣：玩电脑、SP、GBA

他们公司的代表人物：米奇老鼠（国人一般叫做：米老鼠）。既然是DISNEY的封面人物，难度也不能一般咯，本作的唯一一首5星级曲目当然落到它的头上。



Welcome to RIO——难易度★★★★☆

这次登场的是黛丝——唐老鸭的恋人，打扮是狂欢节的服装，连曲目的风格都是狂欢节。狂欢节的舞蹈是需要剧烈扭动腰的，本曲目却用手指体现了狂欢节的感觉呢。



Totally Minnie——难易度★★☆☆☆

这次登场是米老鼠的好伙伴：小狗皮鲁托。本人认为唯一不正常的动物之一，（当然是相对于动画里的其他动物来说）和高飞一样是狗，可能没进化到那个程度吧。曲目的风格很有BEAT MANIA和POP’N MUSIC感觉，和Pop'n Music GB 收录的《NUDY》非常相似。







Many Many Stars!——难易度★☆☆☆☆

唐老鸭的恋人黛丝再次登场，不过这次是以魔术师的身份出现。本曲目的难度是1星级，不过难度可没有想象的那么简单，因为速度比较快，初学者可要注意啊。







MICKEY MOUSE CLUB MARCH
——难易度★★★★☆

唐老鸭的第3次登场，似乎让人怀疑游戏制作者是唐老鸭的FANS吧。曲目演奏的途中有2次变调，大家玩的时候要注意啊。







Minnie's Yoo Hoo!——难易度★★★☆☆

米奇老鼠的恋人美妮出场。因为她可爱、快乐、单纯、健康、并且有着不畏困难，认真向上的个性，给大家带来了欢乐，深入孩子们的心中。

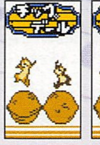
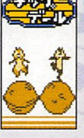






The tikitiki room——难易度★★☆☆☆

松鼠兄弟チップ和デール在胡桃上玩耍着登场了。曲目的名字和曲目中的节拍一样“TIKITIKI”，按钮的连按是关键。


TURKEY IN THE STRAW
——难易度★★★★☆

唐老鸭的奶奶古拉玛（グランマ）鸭登场了，游戏的小画面中，她拿了一把扫帚好像在打扫卫生吧。不过和题目却不贴切《稻草中的火鸡》（TURKEY IN THE STRAW），难道是饭前的活动?





ELECTRICAL PARADE——难易度★☆☆☆☆

唐老鸭的3个外甥也来了：ヒューイ，ルーイ和デューイ。本作唐老鸭全家出动，游戏制作者肯定是唐老鸭的FANS了。1星级的难度，大家都来尝试PERFECT感觉吧。





这次以DISNEY为素材做的POP’N MUSIC GB DISNEY TUNES，非常看的出把用户层定在低年龄段，所以也不是很高。熟悉POP’N MUSIC操作的人一定会PERFECT到底吧。

到此，GBC上的3款POP’N MUSIC游戏也全部介绍完了。其中还是重点向大家推荐第2作，有兴趣的玩家可以去找来玩玩。下次将向大家介绍著名的全民健身游戏Dance Dance Revolution的GBC移植作品，准备迎接手指的舞动吧。

邓庆阳	没有掌机的日子里，只有PG伴我，有了掌机的日子里，我还是离不开你——PG。
读者资料	18岁，男，510380，广东广州芳村区白鹤洞培真路60号，兴趣：动漫、漫画、《火纹》、《恶魔城》

掌机配件详解

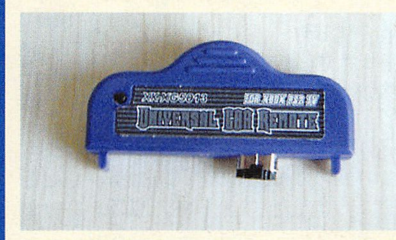
责编/暗凌

GBA万用遥控器

随着NDS以及PSP的上市，GBA正在面临受到玩家们冷待的局面，作为一款上市几年的掌机，它的吸引力开始变小了。然而对于国内玩家来说，由于价格以及软件原因，他们仍然对GBA青睐有加，各大游戏店里面卖得最红火的还是GBA而并非NDS或者PSP。从国内周边厂家仍在推出层出不穷的周边可以看出来，GBA的路还很长，但是传统的GBA周边已经有很多了，要想在众多的周边中取胜，则必须要有一定的创新以及某些突破点，本次介绍的"圣嘉GBA万用遥控器"就具备了这些特点，下面让我们来看看"圣嘉GBA万用遥控器"的神秘面目吧！



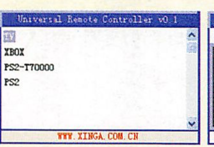
正如其名，"圣嘉GBA万用遥控器"是一个能够将GBA变成遥控器的周边，使用它，能随心所欲地利用原本是游戏机的GBA来遥控众多家用电器，比如电视、VCD、DVD、音响等，也可以作为PS2和XBOX的遥控器来使用。有了它，你就可以甩掉家里那一堆的遥控器，真正做到"一机在手，别无所求"。

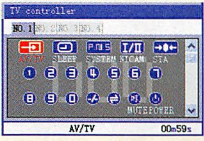




这个圣嘉GBA万用遥控器的外形跟月光宝盒非常相近，不仔细看的话很可能把它误认为就是月光宝盒，下端是与GBA的连接插口，两边各有一个卡脚，能够很稳定的固定在SP上，但是可能是由于卡脚位置稍有偏差，固定在GBA上时有点费力。在顶端可以看到和普通家电遥控器一样的信号发射口，背面有两个固定螺丝。塑料外壳的做工一般，前后两边外壳的接合缝还不够平整，但是整体体积很小，重量也很轻，可以看到固定在SP上时，厚度还不到SP厚度的一半。

圣嘉GBA万用遥控器的使用方法类似GBA记忆棒，开机时同时按住SELECT和START键，屏幕上出现GAME BOY的LOGO和闪烁的NINTENDO字样，等待几秒后进入操作界面，按A键进入TV遥控器界面，底部中间显示的文字为当前所选按键的说明，底部右边显示离遥控器进入睡眠模式所剩下的时间，灰色背景上的三位数字则是当前选择品牌的代码。

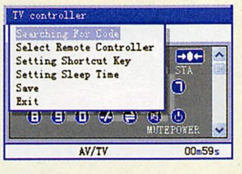




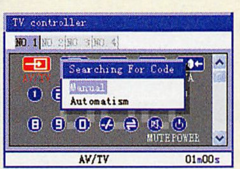
遥控器的按键操作如下表：

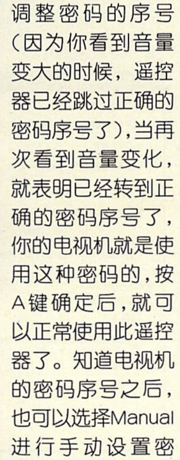
按键	功能
SELECT	弹出功能菜单
START	发射屏上所选按键的信号
UP	向上选择按键
DOWN	向下选择按键
LEFT	向左选择按键
RIGHT	向右选择按键
A	遥控器按键的快捷键
B	遥控器按键的快捷键
L	遥控器按键的快捷键
R	遥控器按键的快捷键

圣嘉万用GBA遥控器里面内含超过110种电视机的遥控密码，基本上覆盖了目前市面上95%的电视机型号了，所以大多数电视机都可以使用这个遥控器来操作。除了对应的范围广，它还有一个特殊功能：电视加锁功能解密，可以把电视机里的隐藏功能调出来。比如丽音功能，如果随机配套的原装遥控器是锁定这个功能的，就根本调不出丽音，但是用该遥控器可能调出丽音。（注：只有部分电视机支持此功能）

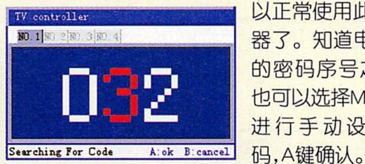


使用圣嘉万用GBA遥控器作为电视遥控器之前，要先搜索电视机的遥控密码，推荐使用自动搜索，按下SELECT键弹出菜单画面，选择第一项“查找密码”，然后选择第二项Automatism进行自动搜索，上方向键是按照递增序列搜索，下方向键则按照递减序列搜索。开始搜索后，把万用遥控器的发射器近距离对准电视机的红外线接收器位置，然后看着电视机的画面，直到出现音量增大的提示，这就表明已经搜索到此电视机的密码了。然后按左键或者右键向反方向逐一调整密码的序号（因为你看到音量变大的时候，遥控器已经跳过正确的密码序号了），当再次看到音量变化，就表明已经转到正确的密码序号了，你的电视机就是使用这种密码的，按A键确定后，就可以正常使用此遥控器了。知道电视机的密码序号之后，也可以选择Manual进行手动设置密码，A键确认。



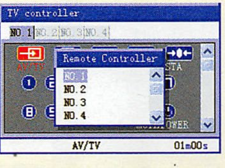




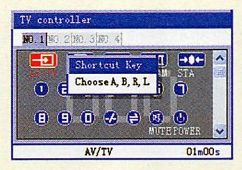


圣嘉万用GBA遥控器有虚拟遥控器队列功能，如果房间里有四台电视机，各是不同的品牌，用一个GBA万用遥控器也能控制全部的电视机，相当于把一个遥控器变成四个，也就是说一个GBA万用遥控器相当于包含了4个电视遥控器、4个XBOX DVD遥控器、4个PS2 DVD遥控器，这12个虚拟遥控器都是相互独立的，设置的参数会独立保存，互不影响。

以一个GBA万用遥控器控制2台电视机的情况举例，把一台电视机设置为1号虚拟电视遥控器，另一台电视机就设置为2号虚拟电视遥控器，在TV遥控器界面按SELECT键选择第二项，就可以在四个虚拟遥控器中随意切换了。



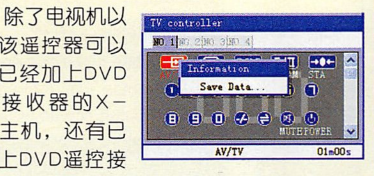
ABLR四个键可以设置为遥控器的快捷键，比如把B键设置为“电视/AV输入”的快捷键，把光标移动到这个功能键上，按SELECT键然后选择第三项，再按下B键就设置完成了。而四个快捷键显然是不够用的，快捷键以外的功能就只能用方向键移动光标到相应的位置，然后按START键发送这个信号。



为了省电，该遥控器具备自动休眠的功能，休眠时GBA进入待机状态，几乎是不耗电的，这样就可以长时间待机，而不用每次都要开关GBA了。SELECT键调出的功能菜单里第四项就是设定休眠的时间，默认设置为一分钟不进行任何操作就自动进入休眠状态，也可以更改为5、10、20分钟这几种设置，进入休眠后只要同时按下L和R键就退出休眠。

以上全部设置都可以在功能菜单里选择Save保存下来，方便以后直接调用。

除了电视机以外，该遥控器可以遥控已经加上DVD遥控接收器的X-BOX主机，还有已经加上DVD遥控接收器的50000型之前的PS2主机，而50000型和70000型PS2因为内置了DVD的遥控接收部分，所以该遥控器可以直接遥控而无需附加任何配件，对50000型和70000型的PS2要使用“PS2-70000”这个模式，而50000型以前的旧型PS2要使用“PS2”模式。



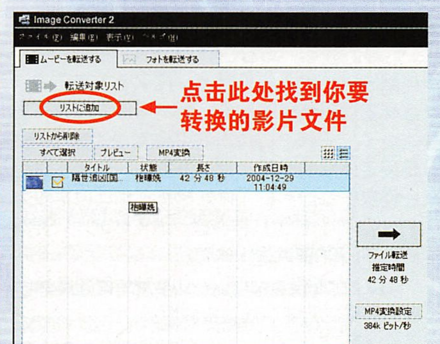
介绍了这些，大家应该对这个圣嘉GBA万用遥控器有所了解了，它在众多GBA周边产品中属于标新立异的一个，实用性一般，便利性当然不如家电的配套遥控器，但是功能还算不错，也许过一段时间圣嘉会推出功能更好的新一代GBA万用遥控器。

郭恒	前不见NDS，后不见PSP，念中奖之悠悠，独怆然而涕下。每期PG一到，班上顿时鸡飞狗跳，最后只剩一个书壳给我，可恶啊！
读者资料	18岁，男，650093，昆明理工大学（莲华校区）国资院自平实验中学，兴趣：看动漫、看PG、玩掌机、改游戏、高达

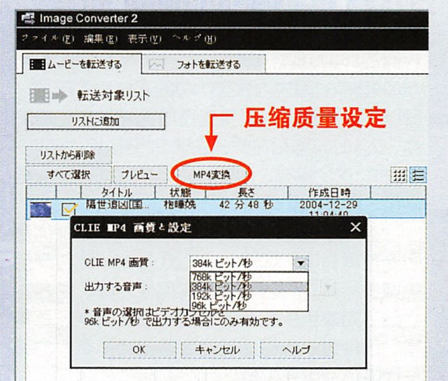


文/ZHANG.J
责编/雪人

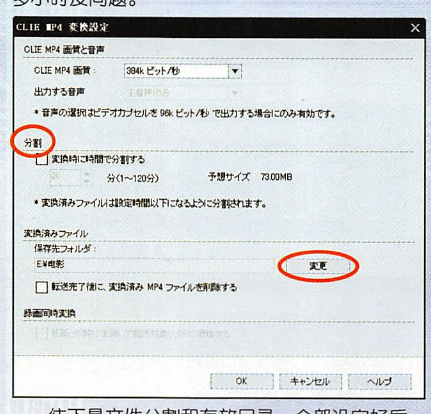
SONY虽然初涉掌上游戏机的领域，但是凭借其强大的技术力使PSP为业界树立了崭新的移动娱乐标准，将便携设备的性能发挥到了史无前例的境界。PSP除了玩游戏的重要功能外，用它看电影也是用户的重要娱乐方案。配合高容量的MSD记忆棒，玩家可以把PSP变成随身影院，不受场地限制自由欣赏自己喜爱的影片。下面就教大家用sony官方的视频转换软件Image Converter2，自行压缩制作PSP的专用影片，Let'S GO!



首先要安装Image Converter2并打开，选择添加视频文件这个项目，找到你所想要转换的影片(注：Image Converter2支持avi,mpg,wmv和mov格式的视频文件，如果你的源文件是rm或rmvb也没关系，直接将它们的后缀改成.avi就可以了)，然后选择决定。



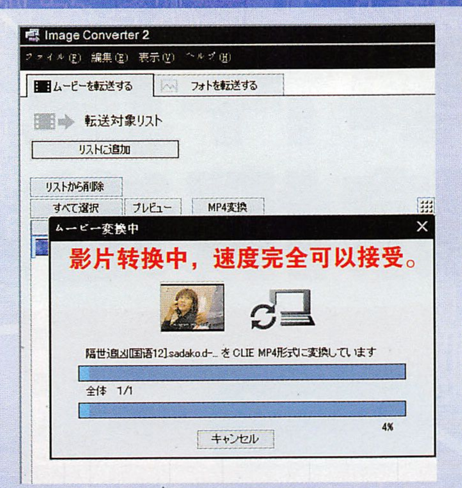
接着点击mp4变换，在这里可以进行设定变更，选择输出文件的比特率来决定变换质量。如果MSD记忆棒空间很充足的话请选择较高的数值，这样你将在PSP上看到非常完美的效果。一般情况下采用384k压缩的话，生成的文件大约3.5M一分钟，目前性价比最高的512兆MSD记忆棒存两个多小时没问题。



往下是文件分割和存放目录，全部设定好后，按两次OK就可以进行程序压缩了。Image Converter2的转换速度还算比较快，除非源文件太大。

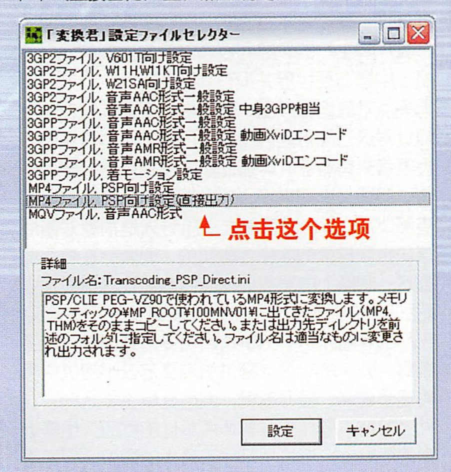
mp4影片转换完毕后，将其传到MSD记忆棒的**MP_ROOT / 101MNV01**（自行创建好，不然在PSP中找不到）的目录下，就可以在PSP中欣赏了（向记忆棒中传送文件除了可以用读卡器外，也可以将PSP通过usb连线与电脑连接传输，usb连线与sony的数码相机连线通用）。

赵文辉	现在处在高二，学习很紧张，游戏使我变得很轻松。
读者资料	18岁，男，150001，黑龙江省哈尔滨市南岗区闽江路拉林小区三号楼8单元102室，兴趣：掌机游戏、足球

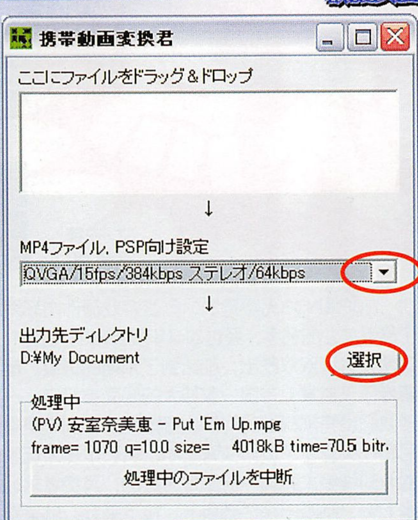


下面再向大家介绍一款免费的mp4压缩软件，名叫携带动画转换君V2.0，是日本人编写的程序。不过目前它并不支持rm，rmvb和wmv视频文件。使用转换君的前提是电脑中要事先安装QuickTimeV6.5以上播放程序。

先执行setup.exe文件，将设定选择在mp4……psp（直接出力）上，然后确定，进入转换界面。



选择制作的文件属性，包括帧数，画质和音质，并选择影片最终存放的路径（最好存在硬盘的子目录中）。



最后把你要进行转换的影片源文件拉到空白的窗口中，就能自动进行转换了。

转换完毕后，将影片传到MSD记忆棒正确的目录里（前文有介绍）。另外有一个THM的文件也一同传进去，是影片预览图。顺便说一句，其实QuickTime这个软件也能转换mp4后缀的视频，不过速度好像比以上两款要慢，而且设置也比较少，不推荐。

需要注意的是，由于PSP是480×276的分辨率宽屏显示，比较适合看一些比例为16：9的电影，而以上介绍的两个软件所压制出来的mp4文件均为320×240的分辨率，所以在PSP上观看时最好进行全屏拉伸，这样才有魄力。但是大量的电视剧和动画片都是4:3的比例，所以要想在PSP上全屏观看而又比例不变形的话，最好用其它视频软件（如超强的VirtualDub）处理一下，具体的方法多尝试几遍就能找到最佳方案。Try！



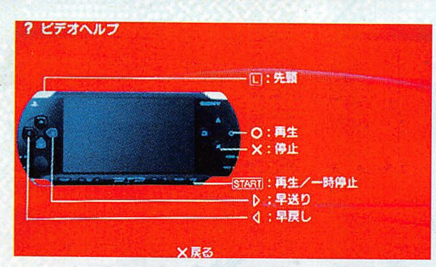
后记：其实随身看电影已经不是什么新鲜事了，从前年开始掌上电脑和高端手机都很顺利地实现了。可SONY的确是个厉害的厂商，同样是在便携设备上看视频，PSP的表现就是与众不同，硕大的16:9液晶屏和完美流畅的回放速度能足以吸引任何一个见过它的人，视觉震撼与投入度远超市面上的其它产品，就算欣赏自行压制的mp4电影，也无人能及（一些天价的MP4专们播放器例外）。更难能可贵的是，PSP配备了高容量锂离子电池，在视频回放时续航能力绝对令人称赞。另外看影片时，用户可以按三角键调出功能选项，进行放大缩小等画面控制，非常的方便。

杨家儒	东风一曲把卡寄，始终不见SP。夜夜思君不见君，我寄愁心与明月。
读者资料	17岁，男，154001，黑龙江省佳木斯市第一中学高一（13）班，兴趣：看《PG》、NBA

坏点事件追踪报道

文/安娜
责编/雪人

PSP和NDS无疑是2004年度游戏硬件市场两个最受关注的名字，经过2004年度岁末的大血拼，这两大机种双双胜出，都达到了预期的销量。但随着任天堂掌上帝国一家独大的局面被打破，一些我们没有预料到的问题也接踵而来，到底是索尼和任天堂为了拔得头筹忙中出错还是身为玩家的我们神经太脆弱？答案是肯定的，消费者永远是上帝，问题出在厂商身上。接下来我们就来看看这两家公司对自家问题主机的处理态度。



↑屏幕擦虽好，也擦不掉已有的坏点。

索尼PSP

12月12日，PSP正式发售，发售当天，日本各地都陆续传出了对PSP质量问题的质疑，投诉最多的是PSP的屏幕坏点，据统计，PSP首批出货的坏点率达到了三分之一。另外不少PSP屏幕内部都存在气泡并且布满灰尘。还有一些PSP出现了光驱无法运作的严重质量问题，有一些PSP光驱则是无法正常关闭，运行游戏时UMD碟会突然弹出。PSP特殊的滑动式方向钮也有不少质量问题，不少滑钮无法使用，并且很容易掉落。面对如此之多的问题，索尼的处理态度如何？索尼官方目前对PSP首批发售的主机存在硬件瑕疵的问题态度比较模糊，对于坏点，索尼表示存在三个以上坏点（不包括三个）的PSP主机可以提供主机更换服务，但目前比较麻烦的是由于目前PSP主机产能不足，索尼现在根本拿不出新的PSP主机提供更换服务，也就是意味着买到存在瑕疵PSP主机的玩家目前只能先自认倒楣，等到后续有新的PSP主机出货才有希望调换，但具体日期索尼还没有明确表示，到那时这些瑕疵主机还在不在保换期也是个未知数。可以说索尼目前给广大玩家开出的只是张空头支票，究竟如何自圆其说，现在还不得而知。这也不能全怪索尼，一般厂商生产的液晶面板通常有20%的产品有亮点，中国乃至世界并没有规定所有的LCD产品要无亮点才算合格产品，但索尼错在购买前没有专门针对这方面面告之消费者（日本本土有否售前宣传笔者未有查证），因此引发了很多不必要的争议。但话又说回来了，玩家购买PSP除了主机本身够COOL外，还有很大一部分人是抱着对索尼这块金字招牌的信任才购买的，而索尼在PSP瑕疵这一问题上的消极处理态度能否让消费者满意呢？不过近日传出了一条比较好的消息，索尼PSP的液晶显示屏的供货商将变为韩国三星电子担纲，原来的PSP屏幕供货商夏普公司的供货量将逐步递减，显而易见，索尼此举主要是针对头批PSP骂声最烈的屏幕坏点事件的回应，也是近期索尼对PSP主机生产环节最大的调整。但是否将来三星会完全取代夏普呢？这还很难定论，原因有二：目前三星电子是索尼最大的竞争对手，一直以来三星都将索尼看作自己的主要对手，2004年年中，三星甚至放出三星已超过索尼成为世界家电行业的新NO.1的豪言，可见两者针锋相对气焰之盛，在这样的市场状况下，索尼敢将自己未来最大的利润增长点完全托付给三星电子吗？其次，在业界夏普液晶有口皆碑，随便在网上搜索一下，无数标榜自己使用的是夏普屏幕的



↑屏幕擦虽好，也擦不掉已有的坏点。

袁野	《约束之地》这部作品不错,不是靠杀怪来升级,而是使用武器或其他物品的次数,记住当使用东西时看物品栏上方,老有EXP以及几个小长方形格子，那么将它使用到格子数的次数，你就升级啦。
读者资料	16岁，男，067000，河北省承德市石洞子沟运销小区3号楼1单元102号，兴趣：游戏、运动

笔记本宣传语数不胜数，很多笔记本JS在介绍所售笔记本的介绍语最显著位置都会标上“采用超一流夏普液晶屏幕的XX笔记本”，笔者猜测这次PSP坏点事件的过错绝不只在夏普，很有可能是由于索尼将采购价压的过低，而夏普又不愿放弃这票海量定单，因此不得已使用了瑕疵液晶面板。如果这次索尼仍用同样的价格转向三星电子，难道三星能够保证提供无坏点的AAA级液晶面板吗?

至于按钮故障、电源失灵，UMD光盘自动弹出等问题，目前索尼还没有相应解决措施出台，可能是由于这些只是个案，不像坏点问题那样普及，因此索尼并没有给买到存在上述缺陷主机的这些玩家一个交代，目前这些玩家仍需继续等待，直到声讨声大到足够将索尼的高层人士震到前台为止……



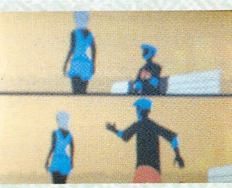
↑面对玩家们“还能把所有的游戏带回家吗?”的质问，SONY已经开始有所行动。

任天堂DS

11月21日，美版NDS正式在北美市场上市，12月2日，日版NDS开始登陆日本本土。随后，大批购买了NDS的玩家纷纷表示其购买的NDS主机出现屏幕坏点，另外有些玩家反映，自己所购NDS屏幕四周角落光泽黯淡，有些还存在触摸屏触控不良的问题。不过任天堂官方马上对上述事件作出了回应，承诺可以为所有购买了屏幕上超过三个坏点（不包括三个）的问题主机的玩家免费更换主机，而那些屏幕坏点低于三个的坏点主机，假如液晶屏上的坏点的确影响玩家进行游戏，可与任天堂官方联系，只要通过检测证明的确有必要更换，美国任天堂也将会免费给玩家更换一台全新的NDS。乍一看这个举措好像要比索尼更加积极一些，但仔细推敲一下，我们不难发现其实任天堂对坏点的态度与索尼并没有太大区别，何谓“坏点的确影响玩家进行游戏”?一、两个坏点根本不足以真正影响游戏进行，除非你非要看清游戏主角脸上的雀斑……因此，任天堂这一规定可以忽略不计。那些购买了屏幕坏点低于三个的坏点主机的朋友只能祈祷，让坏点再来的猛烈一些吧！等凑足了四个坏点，那就可以理直气壮去找任天堂理论去了。

PSP和NDS的坏点问题确实有点夸张，在此之前，还从没有哪款使用液晶的手机、PDA和LCD显示器达到如此之高的不良率，虽然我们并没有强求PSP和NDS非要达到零坏点，但如此令人抓狂的超高坏点普及率确实让人有些始料不及。没办法，价格永远制约着质量，在索尼和任天堂未找到价格与质量的平衡点之前，我们只能继续忍受下去。不过，PSP和NDS目前出现问题的都是头批出货，均属探路石性质，主要是试探市场反应。相信在这次探路之后，2005年两家公司的第二批出货肯定会较首批货有明显的质量改观，但也不排除在坏点事件发生之前，PSP和NDS第二批主机均已生产了一部分，因此第二批出货到底能比首批出货长进多少，现在也还是个未知数。因此，笔者推测，真正品质稳定的主机将会是PSP、NDS的第三批主机，等到2005年年中再购买PSP或NDS应该是比较明智的选择。不过，屏幕上没有坏点了并不代表你就没有了后顾之忧，PSP的光头也是个很可怕的隐患，不稳定的使用环境是光头的致命杀手，到底PSP的光头能否经得起我们在移动使用中的折腾，现在也是个未知数。归根结底，与其买后捶胸顿足，不如在购买前做好充分准备，目前在网络上已有很多朋友贴出了坏点测试方法，如果你近期有PSP或NDS入手计划的话，那不妨参考一下，提前做好准备。







↑玩家们巨大的热情是厂商提高服务水平的动力。

陈读者	游戏实现了许多我未来不可能实现的梦想，让我体验了更多的人生经历。
读者资料	19岁，男，650101，云南艺术学院音乐学院04级现代音乐班，兴趣：音乐、游戏；

自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中



认识字模　文本导出与导入　文/funlove　责编/雪人

接上期

前面还留下了很多问题，要留待以后来解决。

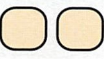
——我们看到的字模中字的颜色，与游戏中的显然不一样，这是为什么？这个问题和调色板有关，将在讲述美工原理的时候说明。

——游戏中的字库太小了，字太少，怎样扩大字库容量呢？这个工作称为"字库扩容"，也是汉化中的一个重要内容，请再回顾一下我们计算的字库起始地址，改变这个地址是扩容的核心，我们将会在后面具体介绍。

——怎样改写字模呢？用鼠标一个点一个点画出来的字太丑了，怎么办？我们可以编程序写字库，当然要在弄清楚它的构造之后。

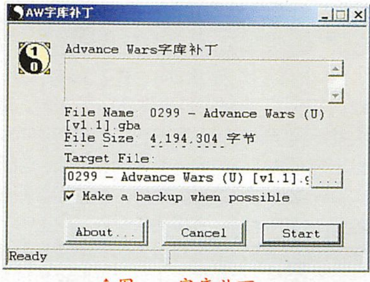
——最急迫的问题，是我们有了码表能做些什么？在下面我们将接着这个话题，讲述文本的导出和导入。在那之前，让我们先准备好码表吧。

在前面我们了解了码表的制作和文本的查找，那么接下来就可以进行文本导出和导入了。首先解释这两个概念。文本在ROM中是经过编码保存的，我们要做的就是从编码还原成文本(所谓的"导出")和从汉化过后的文本还原成编码(所谓的"导入")。这样的映射关系很容易用码表的方式描述。码表中的每一行，正好就是这样的导出导入关系。比如"B0A1=啊"，表示导出的时候，将编码B0 A1转换成汉字"啊"；而导入的时候正好反过来。这样，我们要做的，就是根据码表，在编码和字符之间进行转换。可以自己写程序做，已经有很多这样的工具了，在本文中要介绍的就是"菜鸟小生"做的一个程序"菜鸟V1.14"。



汉化实例四　文本导出与导入

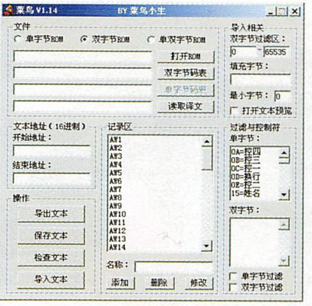
和以前的汉化实例不同的是，这次的实例可以最大限度地满足大家的成就欲。这次汉化的对象是0299号ROM，文件名为0299 - Advance Wars (U) [v1.1].gba（通常译为"高级战争"）。首先，用光盘上的字库补丁工具给原来的ROM打补丁(如图一）。这个补丁的目的是给原来的ROM加上中文字库，让它能显示汉字。至于这个补丁是怎么做出来的，在以后学习了更进一步的破解知识以后就会明白。



↑图一：字库补丁。

这样我们就得到了一个可以更改编码为GB2312码的ROM。下面的工作，就是在这个ROM里面找到文本并导出。进一步对导出的文本做翻译，将结果导入ROM，得到汉化的ROM。

运行"菜鸟.exe"如图二。点右方的“打开文本预览”可以看到文本区的内容。下面将逐一介绍这个程序的功能。



↑图二：菜鸟工具。

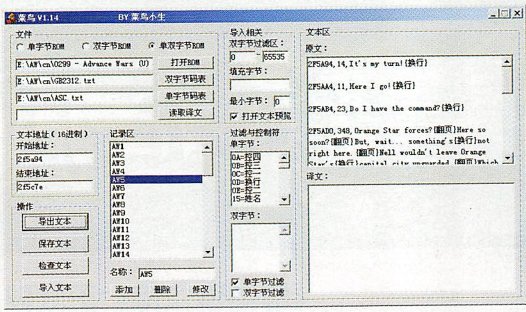
左上的"文件"区的内容，在以前的文章中都有所介绍。这里的"双字节"等，指的是编码方式。因此，选择了双字节ROM，就需要在下面的"双字节码表"一栏给出相应的码表文件。特别的，对于单双字节ROM，需要分别给出单、双字节码表，而不能混在一个文件中。

下面的"文本地址"区和"记录区"是连在一起的，"记录区"的每个记录表示ROM中的一个文本段，需要知道文本的开始和结束地址。这里要注意的一个小问题是结束地址，需要取在文本结束之后的那个字节上。比如a1234h是一段文本的最后一个字节，那么结束地址应该写a1235（在这个程序里面不需要用h符号来注明16进制）。光盘中的程序附带了游戏的所有文



本记录（从AW1到AW56）。

先跳过"操作"的部分，看看右边的过滤与控制符部分。在以前的文章分析中我们知道，为了方便，游戏给一些常用的操作都做了编码，如换行，翻页等，这就是"控制符"。找控制符是个麻烦的事情，常常会漏掉，这需要反复的检查和核对。在光盘中的程序也附带了游戏的所有控制符（都是单字节的）。要注意的是，只有选上右下角的"单字节过滤"后，设定的控制符才会起作用。在控制符中还有一种跳跃符，不过在这个游戏中不出现，因此就不介绍了，感兴趣的读者可以参考程序的Readme文件。



↑图三：导出文本。

有了码表、控制符和文本位置，就可以做文本的导出了。选好各个设置，选择合适的记录并点"导出文本"，就可以在右方的文本区里面看见导出的文本了。是不是很神奇呢？^_^（再提醒一句，别忘了选上"单字节过滤"的选项）点击"保存文本"就可以将导出的文本保存成文本文件了。在光盘中也附带了所有导出的文本。

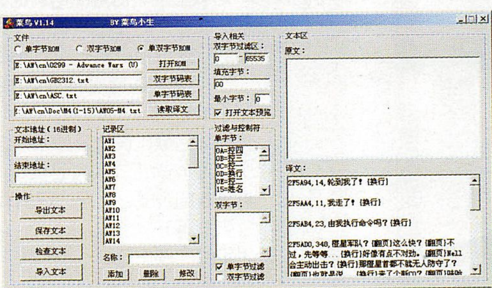
让我们看看导出的文本的格式：2F5A94,14,It's my turn!{换行}。每一行表示一个连续的语句记录，也就是一般的"一句话"。由两个半角的逗号将这个记录分成三个部分。最前面的2F5A94是这句文本的起始地址。中间的数字14是这句文本的长度，和地址值不同，它是用十进制表示的。第二个逗号以后就全部是文本的内容了。在大括号{}中的部分都是控制符。

那么，经过翻译的结果可能是这样的：2F5A94,14,轮到我了！{换行}。

这里将所有的文本都变成了双字节（控制符除外），所以文本长度要重新计算了。"轮到我了！"一共是4个字和1个标点，共5个双字节符号，占10个字节，再加上后面的{换行}控制符，共11个字节，没有超过原文本的长度14，所以是符合要求了。如果超过了呢？那么一句话很可能就会影响到下一句话的内容。好在菜鸟工具有自动检查文本长度的功能，对于这个计算方法只要有个概念就可以了。如果碰到原来的文本长度实在太短怎么办？这个问题留给以后解决。

翻译过后的文本要导入ROM才行，让我们回过头看看图二右上角的"导入相关"部分。"双字节过滤区"是为了缩小过滤范围而设定的，在这里不仔细介绍了。重要的是"填充字节"的部分。还是以上面的那句话为例，翻译后的文本只有11个字节，少于原来的14个字节，如果对剩下的三个字节不填充，那么导入后的结果就是这样的：2F5A94,14,轮到我了！{换行} n!{换行}。

原来文本的最后三个字符并没有被清除，在游戏时就会出现问题。解决的方法是在"填充字节"一栏填00，这个符号在游戏中代表语句结束。设置完了点"读取译文"，再点"检查文本"，程序就会检查各种错误。（如图四）如果没有错误，点击"导入文本"就可以把文本导入到ROM中去了。很简单，不是吗？



↑图四：导入文本。

单就文本导入和导出而言，几乎没什么技巧可言，而它的原理也确实很简单。但为了进行这一步所做的准备则是很繁琐的，如前期的码表制作、文本查找，确定控制符，中期的翻译，后期的文本检查和校正、润色等。因此，文本导出和导入算是汉化中为数不多的通用技术了，每一个破解人员都需要熟练掌握。我举的例子只是这方面的一个代表，也可以选择其他适合自己的工具，如Script-e，Script-i等。

funlove眼中的汉化名词

- ●导出——从编码还原成文本的过程。
- ●导入——给文本编码，写入ROM中的过程。
- ●补丁——针对某个ROM的一些小改动写的程序，作用在原来的ROM上起到补丁的效果。

兰磊	也许我的时间是有限的，但是我对《PG》的热情是无限的。
读者资料	18岁，男，116021，辽宁省大连市48中学高二六班，兴趣：时尚的工业产品（如PSP）



《仙剑奇侠传》正式登陆手机

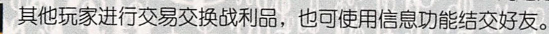
《仙剑》正式降临手机。在2004年年初有人用智能手机上的模拟器模拟GB版仙剑成功，在国内手机玩家中引起不小的反响，这次真正的《仙剑奇侠传Mobile》版诞生了，由仙剑之父——台湾大宇公司亲自操刀，于近期率先在台湾正式登场。这款游戏是一款基于Java的手机游戏，它具备连线交易与信件等玩家间的互动功能，比一般Java手机游戏互动性更高，支持大多数具备Java功能的彩屏手机。





《仙剑奇侠传Mobile》早在2004年夏天便开始在新加坡提供测试服务，不过当时仅限于功能简单的试玩版。最近具备完整连线功能的正式版终于正式面市，台湾的各大电信运营商均提供该游戏的付费下载服务，目前国内一些手机游戏网站也开始提供该游戏的下载服务，不过在内地使用这款游戏暂时还不能下载新的地图和任务包，但令人庆幸的是，目前内地版《仙剑奇侠传Mobile》即将进入公开测试阶段，代理公司是国内颇具影响力的网星史克威尔艾尼克斯上海分公司，等这款游戏在内地正式发布之后，我们就能真正享受到这款手机游戏大餐了！

《仙剑奇侠传Mobile》版的故事发生在一代故事六年之后，主角扮演在神眼魔刀盛尊武门下拜师学艺的十六岁少年－王小虎（一代中那个替父上仙岛求药的小男孩）。六年前因为锁妖塔的崩塌，万千妖魔趁机逃出，正道人士齐心除魔，但百密总有一疏，一股邪恶的新势力正在悄悄蔓延。幸而神眼魔刀盛尊武已有所警觉，因此遣小虎动身来化解这场人间浩劫。大宇表示，《仙剑奇侠传Mobile》除了正规的剧情外，还会追加新的地图与剧情，用户可免费通过GPRS网络下载这些升级包（连接GPRS所发生费用需自付），同时在游戏中玩家还能在城镇中借助GPRS网络连线功能与其他玩家进行交易交换战利品，也可使用信息功能结交好友。



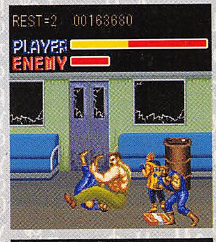
游戏背景链接：台湾大宇公司，老牌PC游戏厂商，近年来开始加强手机游戏的开发力度，2004年，大宇开发的《十三张麻将》和《大富翁环岛之旅》在台湾多家电信运营商的游戏下载排行榜中位列榜首。大宇于2002年正式成立子公司“游戏酷”（Game Cool），开始投入手机游戏的开发，，至今已有10款手机游戏面市，《大富翁》系列、《十三张麻将》、《Lucky Shooter》、《企鹅小子》、《暗棋》等均为大宇的代表作品。



感动！快打旋风经典再现

还记得《快打旋风》吗？当年街机厅里吃币率最高的超经典游戏，笔者青春时代最难以忘怀的动作游戏，直到今天，笔者还在隔三差五的将它在我的GBA上重温一遍。你是否称自己为“电玩迷”？你是否还记得90年代风靡中国的街机游戏“快打旋风”？现在这个Capcom的招牌游戏正式登陆手机平台！真正圆了我们的手机梦。

索键	你是电，你是光，你是唯一的神话，我只爱你，永远的《掌机迷》。
读者资料	18岁，男，071000，河北保定北关大街81号，兴趣：GBASP、绘画、足球





这款游戏背景是在美国一个堕落的城市Metro City，由于凶残的暴力集团“疯狂齿轮”的存在，城市里充斥着暴力和死亡.为了救出被绑架的女儿杰茜卡，新上任的市长麦克·哈格，带着未来女婿库迪和武神流弟子凯一起向敌人发起进攻，决心穿越过那无法无天的黑暗街道，将那些恶淫满贯的恶棍们彻底肃清……游戏中，我们可以选择扮演哈格、库迪、凯三人中的任意一位，在凌乱不堪的贫民区和阴暗潮湿的地铁车厢内，与暴力集团“疯狂齿轮”展开了生死搏斗！在游戏中我们一共需要通过6道关卡，打败以阿吉德为首的6位恶魔BOSS，最终解救美丽的杰茜卡。



“快打旋风”是一款简单却又淋漓尽致的动感格斗游戏，不仅故事情节引人入胜，游戏性上也十分有趣，操作简单易懂，在同类型游戏中一直独占鳌头，乃格斗游戏中上乘之作，更有甚者，很多国内街机老玩家将它与吞食天地2和圆桌武士并称为街机动作游戏三杰。现在，“快打旋风”在经过了全面优化与改良，正式登入手机游戏平台，在席卷了整个街机世界后又将全力冲击手机游戏业，让你在熟悉的游戏世界中体验更多的快感与刺激。此外，值得一提的是这款手机力作是由一家国内公司独立制作，并经由Capcom授权。

还在等什么？有正义感的勇士们赶快拿起你们手中的手机战斗吧！

魔境再次降临



由 HUDSON 1989年于PC-E主机上推出的史上首款以CD-ROM格式RPG作品《天外魔境-自来也》，现在正式登陆日本 NTT DoCoMo FOMA 900i/901i 手机平台。

本作制造了不小的轰动，绝美画面、大量真人语音对话，奥斯卡电影配乐奖得主本龙一担纲作曲，全程CD质量配乐伴奏，充实的剧情内容再加上东洋风格的奇幻设定，与当时的SEGA MD大作《梦幻之星2》相比不逞多让。这款游戏舞台是以古日本为蓝本的远东岛国日邦格，这个岛国本来平静而安逸，但某日，一个名叫平将门的野心家突然降临这片乐土，他为了创造自己心目中的理想国，在这片美丽的土地上开始进行大规模杀戮与破坏。为了阻止平将门的野心，自古以来便一直守护着日邦格的火一族挺身而出，在惨烈的决战之后，火一族终于把平将门的灵魂彻底封印，但火一族也近乎伤亡殆尽……若干年后，恢复和平后的日邦格，又出现了一个来自外国的神秘教派——大门教，这个邪恶的教派不但带来了各种妖魔鬼怪，而且还妄想将解开平将门的封印，为了阻止大门教的阴谋，身为火一族幸存的后裔自来也接受了师父蟾蜍仙人的指示，出发寻找同为火一族后裔大蛇丸与纲手，开始了讨伐大门教、阻止平将门复活的冒险……





本次的FOMA 900i/901i手机移植版魔境，除了针对手机的屏幕画面比例与操作特性进行全新修正之外，游戏内容则完全忠于当年的PC-E版，甚至连剧情过场动画都未做删减，使用了i-mode专属的视频多媒体播放格式i-motion来重现，当年本龙一的配乐也以数字压缩音讯格式重新压制，丝毫不逊于当年的大容量CD-ROM版音质。

张文翔	游戏可以提高智力，也可以给我动力。
读者资料	17岁，男，317500，浙江温岭太平镇三星大道369-371号，兴趣：游戏、音乐、看动漫

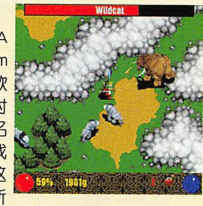
本期PDA游戏 TOP5

AltEarth

游戏类型：A-RPG　上市日期：2005年1月

官方网站：http://www.mobicore.com

适用机型：Palm OS



一款非常出色的PDA A-RPG游戏，年初Palm OS玩友最大的惊喜。这款游戏的故事背景为远古时代，那时地球上有一个名为Pangaea的大陆，游戏的主角——你就生活在这片大陆上。某日，主角所居住的村庄遭到了神秘组织Thals的攻击，村民、牲畜、房屋、全部化为焦土。怀着一颗破碎的心，我们踏上了复仇的征程……这款游戏的场景非常宏大，陆地、高山、湖泊一应俱全，在游戏中，我们除了要应付诸如恐龙、猛犸、剑齿虎这些史前动物外，还要消灭神秘组织Thals派出的各种高等级法师，同时这款游戏还支持联网游戏，只要你的Palm OS主机有条件上网，还可以体验到多人在线PK的乐趣。

StreetRacer

游戏类型：RAC　上市日期：2005年1月

官方网站：http://www.clickgamer.com

适用机型：PocketPC；Smartphone；Symbian



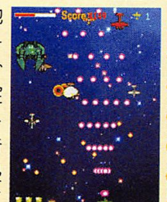
一款很疯狂的飙车游戏，在游戏中我们将要扮演一个名叫吉姆的偷车贼，他和他的叔叔多年来一直从事着这个行当，将偷来的汽车从拉斯维加斯运到纽约。游戏的玩法与一般赛车游戏相差无几，惟一一点不同之处就是在这款游戏中，我们会经常被警车尾随，同时还要躲避比我们更疯狂的救护车和消防车-_-b，让你本已紧绷的神经更加亢奋。这款游戏一共有三种难度可供我们选择，即便是菜鸟玩家也可以很快上手。

Star Invader

游戏类型：STG　上市日期：2005年1月

官方网站：http://www.ibegroup.com/

适用机型：PocketPC；Palm OS



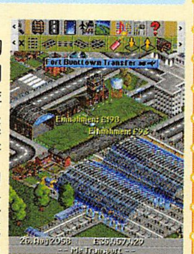
宇宙流氓又开始侵略地球了，最讨厌这帮家伙，一点技术含量都没有。Star Invader是一款很火爆的空战游戏，游戏中玩家扮演一位地球联盟军的王牌飞行员，为了保卫地球杀向这群侵略者。这款游戏中有多达二十多种战斗机机型可供我们选择，还有数量非常丰富的武器可供我们使用，不过大多数飞机机型和武器都需要用游戏中得到的分数来购买，因此游戏中得分的高低在这款游戏中起着举足轻重的作用。这款游戏有三种难度可选，当你完成一些任务后还会得到隐藏机型或地图的奖励。

OpenTTD

游戏类型：SLG　上市日期：2004年12月

官方网站：hhttp://www.openttd.com

适用机型：Pocket PC



一款类似模拟城市的SLG游戏，在游戏中我们扮演一位地产大亨，在游戏之初主角从父辈手里继承了一份小小的地产产业，玩家必须不断的努力工作才能将自己的公司做大做强，最终成为所在城市的头号地产大鳄，实现制霸世界地产业的宏图大志。这款游戏的画面和音乐都可圈可点，特别是音乐部分做的十分出色，当玩家的资金积累到一定量级时，背景音乐将会自动切换，充分避免了大多数PDA SLG游戏整个游戏通篇只有那么一首曲子的弊病。

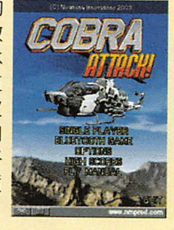
MGS Cobra Attack

游戏类型：STG　上市日期：2004年1月

官方网站：http://www.pocketgear.com

适用机型：PocketPC；Palm OS

MGS Cobra Attack——眼镜蛇攻击是一款非常火爆的直升机模拟射击游戏，在游戏中我们扮演一位王牌空军，驾驶着一架眼镜蛇AH-1直升机去执行剿灭恐怖分子的任务。这款游戏的临场感和操作性都刻画的比较成功，游戏的仿真度很高，各种武器设计和敌方战斗单位都完全参照真实机体设计。在游戏中，敌方将会出动直升机、自杀军车、坦克和高射火炮等武器向玩家发起进攻，而我们的任务就是冲破这层层火网，最终将恐怖分子全部消灭，并且将人质毫发无伤的一一营救出来。



王小辰	你到底买NDS还是PSP啊？这是我逢人便问的一句话，真是很难决定到底买什么啊！
读者资料	17岁，男，313200，浙江德清县高级中学高一11班，兴趣：PS2、SP等各种游戏和电脑硬件

本期手机游戏 TOP5

魔界村

游戏类型：ACT　上市日期：2005年1月

官方网站：www.gamebean.com

适用机型：LG CU8188/8180 LG CU8280 SANYO SCP 580

说到史上难度最变态的动作游戏，CAPCOM的《魔界村》系列一定榜上有名。现在这款经典的动作游戏终于登上了手机，相信老游戏迷再燃起挑战的欲望之余，新手们也可以一睹这名作的风采哩！本故事以流传于欧洲中世纪的一个美丽传说为舞台，述说了勇敢的主人公阿瑟为了从凶恶的大魔王手中夺回心爱的公主，穿起闪亮的盔甲，手持锋利的长矛，奋不顾身向大魔王栖身的城堡冲去……该手机版的游戏不仅原汁原味的体现了原始版的真实氛围，而且还根据手机的特性进行了再加工！原作中的长矛、大刀等各种武器配件，对仗敌方以及各游戏关卡都得到了活灵活现的忠实再现。高难度、多样化的操作也赋予了玩家极大挑战欲望。英雄们，接受大魔王的挑战吧！



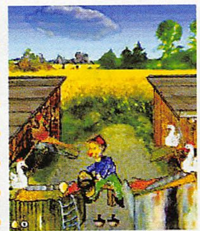
Kwoki

游戏类型：PUZ　上市日期：2004年12月

官方网站：http://www.slajerek.demon.pl/kwoki

适用机型：诺基亚S60

一款堪称“鸡蛋终结者”的益智游戏，在游戏中我们将扮演一位勤劳的农夫，你的使命就是把鸡舍里的鸡蛋收集起来。这款游戏可以充分磨练你的手眼配合能力，稍不留神便会酿成鸡飞蛋打的“惨剧”。虽然这款游戏的音乐和画面都比较弱智，但它贵在操作简单而且是全免费软件，比较适合那些经常在公车地铁上消磨时间的朋友们。



战场风云

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年1月

官方网站：http://www.mammothworld.com

适用机型：JAVA



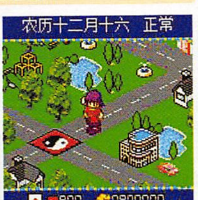
浓密的云层中，攻击机在盘旋；茂盛的树林里，防空导弹严阵以待。双方都试图找到并摧毁对方，谁能在这场较量中获胜呢？战场风云是一款规则简单却紧张刺激的游戏，游戏方式是一对一进行决斗。游戏规则比较简单，先选择角色，之后进入游戏，玩家首先进行攻击，然后进行移动躲避，若没有被敌方击中，则可以在上下左右方向各移动一步，否则，则可以移动二步，如此才能躲避敌方的连续轰炸，然后换敌方攻击、移动。游戏采用回合制的方式进行下去，直至任何敌方被击中3次，当前关就算结束了。游戏结束后，还会显示最终排名，根据玩家的连胜次数授予列兵、将军、元帅等称号。

嫁给我吧

游戏类型：SLG　上市日期：2004年12月

官方网站：www.magma-land.com

适用机型：JAVA



一款名字很YY的游戏，皮皮、强强、帅帅是3个有为青年，他们各有特长，而且是商业上的竞争对手。为了赢得美人归，他们将使出浑身解数，追求游戏中的两位女主角，最终达成结婚的目的。在激烈的角逐中要努力增加mm对自己的好感，当她们被你的痴情感动的时候，就会嫁给你了。这款游戏画面清新亮丽，游戏的玩法类似大富翁，同时它还加入了养成游戏的特点，并且还引入了卡片和道具的因素，大大增加了游戏的可玩性！

大汉王朝

游戏类型：SLG　上市日期：2004年1月

官方网站：www.magma-land.com

适用机型：JAVA



大汉王朝是一款类似PC经典游戏《文明》的回合制SLG游戏，这款游戏的背景是由汉高祖刘邦白登之围为始，至汉武帝一统盛世为终，让玩家亲历半个汉王朝的兴衰史。汉朝初年，匈奴屡犯边境，汉高祖刘邦亲征被围白登，侥幸脱困后，认识到汉军当时实力不及强悍的匈奴铁骑，于是对匈奴采取了韬光养晦的策略。一面送礼和亲，一面积极富国强兵养马，历经文、景二帝，到汉武帝时终于开始了狂扁匈奴……该游戏操作简单，很容易上手，在游戏过程中我们还可以学习一下汉朝历史，真正的寓教于乐。

花亦然	虽然苦盼DS，但看看手中的小神游SP，不舍之情浮上……（其实是没钱了）
读者资料	18岁，男，211100，南京市，兴趣：Sci-Fi小说、PC&TV games趣：篮球、PG、玩GBA

炼金术士 玛莉&艾莉

机种：WSC	厂商：Gust/E3	发售日：2001年
类型：AVG	容量：32M	经典度：★★★☆☆

一句话评语：实验、合成、炼金术，以“原初之炎”为最终目的的工作室系列在WSC有着怎样的感动？

熟悉工作室系列的朋友们对本系列的剧情走向想必是耳熟能详吧，对这两个人估计也可以省掉不少介绍了，正是那对差了10岁的二人组，33岁的マルローネ（本作中推定）和エルフィユ是也，话说此二人在若干年前エルフィユ毕业后就展开了各自的修行（GBC的版本应视作本编补完而不应被单提出来），在南方的贤者聚所ケントニス研修了4年后，两人在萨尔堡的街头再次碰头了，虽然时下因为源自カエリエ的匪类猖獗，导致炼成图鉴丢失，但乐观的炼金术士们还是在职人区找了间房子，接下了学院给的“原初之炎”这份炼成委托。

同本系列其它作品因无明确目的而存有多结局相异，本作只存在一个最终的：即炼成“原初之炎”这份道具来，这份道具在本作中也是唯一的10级道具，相比之下，全系列中公认的最终道具之一——贤者之石这次就降等级了，不仅降为8级道具，而且只要炼金术等级达到30级就可以在悟得制法后将其轻松量产之（某两兄弟一脸怨念：早知这样我们应该来这里做炼金术的修行）。算上以上提到的，本作共有200项图鉴道具，比起掌机上的另两作与PS上的两部前作，无论是采取道具还是调和产物都有大幅增加，需要特别注意的是，食品类和饮料类道具在增加道具中占了很大的位置，这点原因，嗯，就在后面。





既然大家是在萨尔堡过日子，那么要赚钱的话就只能去一个地方——飞翔亭，本作中的飞翔终于从一个月三份委托变成一个月六份委托了，但别高兴的太早，老板处的那份只确定道具范围的委托，其实内藏玄机，如果以原材料或低等级制品应付，虽然可以换到钱，但对人气大有损害。一般来说，用一堆粗劣品接下一单1700G左右的买卖会使人气下降10点左右，如果明白了这一点，那么很多初次接触本作后感觉“飞翔亭老板的钱是如何好赚”的玩家对于呈负数显示的人气也就应该心里有底了。另一侧的委托还是传统的风格，只是流言的更新速度实在是太慢了！

本作的又一变化体现在了知识的取得上，与GBC上两作中的翻箱倒柜大搜查（甚至还包括拉圾箱）寻求图书卡完全不同，本作中在初期就能从英格利特老师那里拿到新版图书证，在等级高了之后就可以在图书馆中读到馆藏的另外几部藏书，可是，图书馆藏书相对有限，在这里能见到的最终配方就是贤者之石，很多重要道具在这里只当摆设了，在思索的时候，我们却又从GBC版中得到了启示，GBC版中在町人侧隐藏了几本书，而在本作中，则变成了隐藏了一堆配方，笔者始终忘不了“传说的育毛剂”的配方是在路德维希医生手里！当然，所有人不会平白无故给你配方，除非你能跟他们设法套近乎，除了一同去冒险能增加交友之外，在本作中还存着另一个妙处。这就是新系统：“茶会”。在本作中，教授二人组茶会技能的不是别人，正是本系列的万年药罐子，据说是唯一理解某人的已婚某女士。但茶会技能如要使用，还得注意自己是否有足够的食品和饮料，如果使用了，还要看对方给不给面子（一般年纪不大的一请就来）；就算对方来了，在席间还需斟酌言语……总而言之，算是增加了点耐玩度。

本作的野外模式比起在城内时显的单调了许多，虽然引用了PS的行动特色，但战斗模式的相对简陋却让人怎么也提不起精神来。难得冒出来几个Boss，在用人得当的情况下，却还都是几回合之后乖乖交上道具散戏的份。在这里只有北风之王和遗迹的头目还有点意思，尤其是后者！不过这也难怪了，那本写了原初之炎配方的书就放在……！

对从PS时期过来的老玩家而言，本作还有两处最令人感动的设定。其一，在《莉莉的工作室》出现了人设大换血之余，本作依然使用樱濑琥姬和山形伊佐卫门的设定画稿。出现的新人物也循例制作，这个举动无疑为所有在萨尔堡抛洒青春的玩家们带来了一份久违的感动。其二则是把土屋晓为工作室前几作曲目来了一次大串烧，从GBC时的《ふたりの工房》到PS的《今只お仕事中！》以及其它名曲目的混音版，这不禁使我想起COS某人血泪横流直至贫血了。



一言以蔽之，本作承前启后，系统严整，难度适中，给老玩家以共鸣，给新玩家以机会，而当我们把目光放到一年半之后的某部GBA作品时，本作的意义这才完全显露出来。当看到第一年的画面时“原来Gust和E3只是拿WSC做实验品啊……”此感油然而生，不过话又说回来，这个实验品也曾让我们玩的很开心的，不是吗？在这点上，我们没必要说三道四了。只要牢记在Salburg那份曾经拥有的感动，也就足够了。

文/LinkTON 责编/小侃

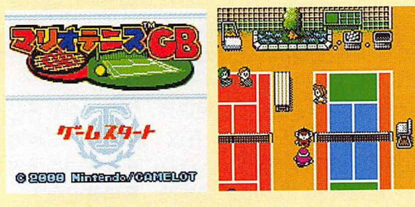
邓兆辉	不要总等着某游戏机推出中国行货，要希望中国早日生产出自己的先进掌机。
读者资料	18岁，男，113001，辽宁抚顺第一高级中学高三5班，兴趣：运动、游戏、音乐、读书

马里奥网球

机种：GBC	厂商：NINTENDO	发售日：2000年
类型：RPG＋SPG	容量：16M	经典度：★★★★☆

一句话评语：大人气的GB网球作品，登陆GBC以来一直受到玩家们的欢迎，被誉为GB上最高的网球作品。

记得GB刚刚发售的时候，曾经推出过一款网球作品。里面能够引起玩家注意的便是，那个高高在上没有表情的裁判——马里奥。事隔多年之后，千禧之年的11月1日，在GBC上终于推出了大受期待的马里奥网球。游戏由CAMELOT制作，曾经制作过N64版的CAMELOT在GBC上制作出了不差于N64版的马里奥网球。



进入游戏后玩家们会看到一段相当有魄力的开场动画，随后玩家们可以按开始进入游戏选单。GBC的马里奥网球提供的游戏模式相当丰富。其中包括：对战模式、迷你游戏、联机对战、故事模式、状态模式、网球字典(里面详细的介绍了网球的各种规则以及技巧要求）、资料管理。玩家们可以根据自己的喜好选择游戏模式。其中对战模式中的人物是根据玩家在故事模式中遇到的对手而逐渐增加的，所以在想要痛痛快快的进行对战模式，玩家们就要先将游戏中的故事模式通关。在游戏的操作上，CAMELOT巧妙的利用了GB上的两个按键，通过不同的按键组合让玩家们可以使出各式各样的击球技巧。在迷你游戏中，玩家要使用马里奥系列中的几个著名角色，进行网球训练。游戏初始的时候可以使用路易、婴儿马里奥和大金刚进行三种不同的网球训练，单人模式3次通关之后就可以使用马里奥进行训练，双人模式通关后碧奇公主就会出现在训练场了(每个人都有专署的训练模式)。



游戏不但超越了一般网球作品的游戏性，而且还在游戏中加入了有着经验值设定的故事模式。在故事模式中玩家们要从男或女中选择一名角色进入网球学校学习。并在网球学校里面击败最强的7名角色。在学校中不但可以在练习场中和队员们对战增长经验值（每次升级都可以提升主角的一些能力），同时还可以在学校中的训练室进行各种球技的练习，而且训练室中还可以更换装备（这里有个很经典的秘技：在训练室中更换红色球拍和让经验值加倍的球鞋，之后进入对战模式，使用主角，将局数调成最大，这时再进行比赛，在游戏中无论输赢均可得到180点经验值）。打败7名选手之后玩家们就会看到游戏的结局，不过这个结局并不是完美的结局（还没看到马里奥呢！）。爆机后提取SAVE便可以进入第二次游戏。校长将成绩最优秀的主角带到了网球岛上，参加网球大赛。再次胜利后会看到第二次结局画面。随后再次提取SAVE，所有选项都选择はい便会来到彩虹球场和马里奥对战（够狠的设定，为了见马里奥大人可真是不容易啊！）。

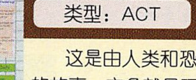




而且游戏中还存在着一些隐藏球场，不过获得球场的方法就很简单了，只需要在训练模式中，将四人的迷你游戏的分数达到最高就可以在隐藏球场上进行对战。而且游戏中还存在着很多的隐藏要素（比如和N64联动获得新的比赛场地等等），这里就不一一列举了，作为GB上的网球最高作品，游戏的素质相信玩过的玩家们都会记忆犹新，即使没有玩过的玩家，玩过一次的话也会爱上它。

文/BLUE KYO 责编/小阮

王伟兰	动漫是我爸，游戏是我妈，动漫游戏两不误，才能一家团圆。
读者资料	15岁，女，314400，浙江海宁硖石镇南苑中学初二1班，兴趣：动漫、游戏、上网、睡觉



侏罗纪公园

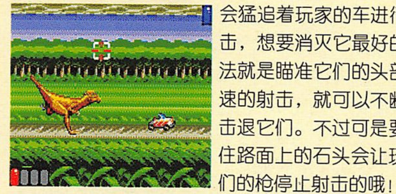
机种：GG | 厂商：SEGA | 发售日：1993年
类型：ACT | 容量：4M | 经典度：★★☆☆☆

一句话评语：根据电影改编的同名游戏作品，游戏中对自然环境的刻画十分优秀。

这是由人类和恐龙一起上演的故事，主角就是玩家自己。进入随时都会失去生命的侏罗纪公园，去面对未知的挑战。

这是一款根据同名电影改编的游戏，游戏并没有按照电影的套路去制作。SEGA将游戏设定成为ACT，并且在每局开始的时候都加入了驾驶吉普车的竞速关卡。其实这个关卡就是一个增加补血血格的收集关卡。关卡的风格类似于SEGA的街机光枪作品。屏幕中不断的出现恐龙，而玩家所要做的就是要操作屏幕中的准星使用A键射击，不让恐龙伤害到自己。将这些恐龙消灭后会随机出现增加吉普车血格的汽油桶（同时增加主角生命值，为了接下来的ACT关卡,要好好收集）。此外玩家们还需要注意路上的石头，虽说撞上后并不能浪费玩家的生命值，但是却会让玩家的枪停止射击一阵子。在每局射击关卡的关底都会出现一个跑的很快的恐龙，比如暴龙啊，速龙之类的。它们会猛追着玩家的车进行攻击，想要消灭它最好的方法就是瞄准它们的头部快速的射击，就可以不断的击退它们。不过可是要记住路面上的石头会让玩家们的枪停止射击的哦！



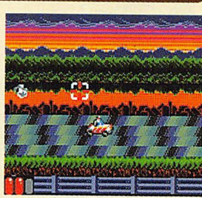


通过这个关卡之后，就会正式的进入游戏的主体部分“ACT”。进入游戏后，玩家可以按开始进入状态画面。在这里玩家们能够选择游戏自带的三种枪，第一种就是主角出来就拿着的枪。子弹发出后成扇状直线射出，可以用来打一般陆地上的恐龙。不过需要注意的是，对于一些个子矮小的恐龙，还是蹲下射击比较好。第二种是对空的榴弹枪。发射后子弹会在空中炸开并且向左右直飞，可以用来对付空中飞的BOSS和杂兵，不过由于飞龙和空中BOSS





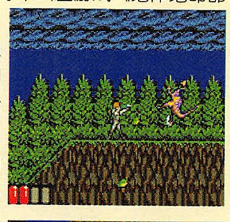




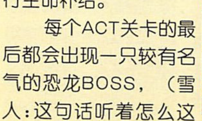
较少所以这个枪的使用频率不高。最后就是爆桶。玩家扔出后会弧线投出，之后落地引起爆炸，威力是三种武器当中最大的。不过由于扔出的速度较慢而且中间还有空隙所以不要对速度较快的敌人使用，一般都是用来对付BOSS。

游戏中除了枪械的设定之外，还有一点就是前面曾经提到过的天气状况。在这个游戏中，SEGA对自然环境的刻画十分深刻。玩家们在游戏中会遇到许多自然灾害。比如说：龙卷风、雷电劈毁树木、水灾等等。而且这些伤害对于玩家们来说几乎都是致命的（如果遇到龙卷风不及时蹲下躲避或者逃跑的话，伤害可是很大的）。每关几乎都会发生“天灾”事件（从现在的眼光看来这款游戏的天灾创意简直就像是PS2上叫好不叫座游戏《绝体绝命都市》的2d缩水版）。

此外游戏还有补血道具的设定。玩家们在消灭恐龙之后，会随机出现箭头状道具，将它们收集满后主角随身携带的医药箱就会增加一个，当生命值快要没有的时候就可以按开始进入菜单画面进行生命补给。







每个ACT关卡的最后都会出现一只较有名气的恐龙BOSS，（雪人：这句话听着怎么这么耳熟？）玩家要在封闭的空间内将它消灭，成功消灭后还会看到精美的游戏插画。如果玩家们将游戏的全部版面通过的话，就会看到精彩的通关动画。

“我们得把事情搞清楚。我们的星球并没有什么危险，面临危险的是我们。我们没有能力去摧毁这个星球，或是去挽救它。可是我们或许有能力来拯救自己。”——摘自《侏罗纪公园第七章》。

文/BLUE KYO 责编/小侃

钟春宇	不怕世界末日，不怕外星人侵略，只怕没有《掌机迷》看，更怕没有PSP、NDSplay。
读者资料	16岁，男，529100，广东江门新会区会城镇仁义紫源里新村3巷2号，兴趣：打机



洛克人对决&战斗

机种：NGP　厂商：CAPCOM　发售日：2000年
类型：对战ACT　容量：16M　经典度：★★⯪☆☆

一句话评语：街机移植作品，再次的让我们见识到了CAPCOM的移植实力。

儿时如果不在街机厅看到这款游戏的ARC版本，还真不知道原来洛克人也出过这样一款对战游戏，洛克人中的BOSS战正好可以做成FTG嘛，而这次为大家介绍的NGP作品就是街机的移植版本。在说这款游戏之前，先佩服一下CAPCOM的移植功力先。





这款游戏的类型是ACT，CAPCOM将洛克人系列中的BOSS战单独拿了出来制作成为了这款游戏。这款游戏是街机版中的第二个系列。该游戏包含了两个不同的游戏内容，分别是洛克人对战1和洛克人对战2。它们之间的不同就在于系列二分为3种任务选择，并且使用角色也从系列一的3人增加到4人。并且收藏角色模式必须全部通过2部作品才可以开启（收集到所有的BOSS资料）。在2个不同的系列中，可选择角色的攻击方式（人物的一些特性也完整的保留在游戏中）是完全一样的，除了击倒BOSS后获得的属性武器不同之外。

系列一当玩家们选择好使用角色后就进入关卡选择界面。系统会为玩家列出3个不同的关卡，这3个关卡则是由各代（1－7代）洛克人系列中所登场的BOSS所组成（每代都综合了6个BOSS）的，CAPCOM适当的修改了一下BOSS的攻击方式，（将敌方BOSS击倒后就会获得相应属性武器的经典设定完整的保留在游戏中）属性相克的效果依然存在。所以玩家们就要灵活的利用属性相克这一点轻松的达到胜利。当玩家们将这6个BOSS消灭掉之后，就会进入博士的总部和他展开最终决斗。胜利后就会看到CAPCOM为NGP单独设计的角色通关画面。







系列二相比系列一就要好玩的多。可选择角色增加了一个大块头。他的攻击虽然有距离限制，但是威力却大得惊人，而且最为特殊的就是下＋B的冲刺是带有攻击判定的。而游戏由关卡选择制变成了路线选择制。路线总共3条，分别是：博士追击、救出罗鲁和取回新研究设备。根据所选择的关卡会相应的出现该关卡的6名BOSS，消灭BOSS之后会根据玩家所选择的路线而出现不同的最终BOSS。在系列2中游戏的BOSS变得更加灵活，而且还有很多不同的招式（一些BOSS还会招来帽子兵来对玩家进行攻击，相对的玩家们有时也会从帮助机器人那里获得一些辅助道具，如无敌飞鸟等等），同样每打倒一个BOSS就获得该BOSS能力的设定同样存在。由于系列二可以自由的选择对战BOSS，所以属性相克这个设定在系列二中将变的更加好用，灵活掌握属性相克系统将会让游戏变的更加简单（系列二确实要比系列一简单许多）。



想要真正体验洛克人对战的乐趣，那么这款《洛克人对决&战斗》众玩家们就一定不能错过。流畅的游戏速度，和街机相同的手感，这些都是CAPCOM的MAX移植功力所带给我们的。这款游戏作为NGP上为数不多“外厂”出品的游戏确实值得玩家们收藏。

文/BLUE KYO 责编/小侃





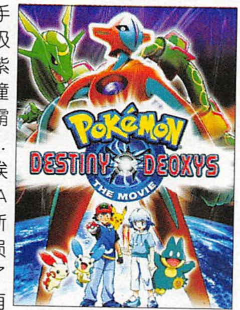
口袋基地

POKEMON



口袋妖怪最新剧场版《裂空的访问者》已经上映挺长一段时间了，相应周边陆续退出，本期为口袋迷献上剧情介绍及各种周边，保证让大家大开眼界哦！ 文/陈葭、吃饭中 责编/暗凌

裂空的访问者及周边商品介绍



伦多博士带着助手春野和儿子小超来北极观测天体，忽然一颗紫绿相间的陨石从宇宙撞向地球，和天空霸主——裂空座（No.384）擦肩而过。尘埃消散后，DNA pokemon——迪奥西斯（No.386）出现，陨石的紫色部分孵化成了它，而绿色的部分没有孵化，埋在了尘埃中。这时，裂空座出现，和迪奥西斯展开激战，天空霸主不可一世，将裂空的侵略者轰击成一个个细胞，沉入冰海。而后，绿色的陨石则被伦多带回拉鲁斯市……

四年后，伦多博士依然没有研究出绿色陨石的奥秘，于是用雷射激光进行剖析，但陨石被照射后却不停的闪烁绿光。就在此时，北极的冰川发生剧烈爆炸，迪奥西斯完美无缺的再次出现。

另一方面，小智一行人来到拉鲁斯市参加Pokemon战斗比赛，在市区里遇见了小超、阿隆、正太、小瞳，以及双胞胎姐妹大鸟、凯瑟琳。小超因为四年前被狂奔的海豹群吓坏，因此一直惧怕着Pokemon，却误打误撞的和小智组队参加了比赛，结果一败涂地，小超黯然离去，并在途中拯救了被卡在垃圾筒里的负极兔。之后，小超独自跑到实验花园，寻觅着什么。这时，实验室里的绿色宝石又开始发光，只见一团菱形光柱飞到小超的手心，小超向它倾诉着心事，就像好友一般。

此时，为了寻找伙伴（未孵化的绿色DNA）的迪奥西斯划破云层，直飞而来，竖立在主战斗塔塔顶，胸前的宝石猛的迸发出紫光，并幻化成紫色极光，笼罩了整个拉鲁斯，大家都在惊叹，而小瞳则疑心重重的用电脑分析极光的波长。傍晚，迪奥西斯飞悬在喷水池上空，强大的念力震飞了栖息在水池旁的黑乌鸦群，并从眼间发射紫色探索光线，在寻找着什么……光线所到之处的所有电器全部失灵。许久，迪奥似乎放弃了，便飞向高空，胸前的神秘宝石放射出美丽的紫色极光。迪奥西斯飞到四下无人的湖水半空，发射探索光线，却还是什么都没找到，反倒让裂空座有所察觉，醒了过来……

与此同时，小智一行人在草地举行野营，其目的是为了消除小超对Pokemon的恐惧心，但最终还是失败了，小超又一次跑开……而辛苦做出的食物也在一瞬间被贪吃的小卡比吃尽。一天过去，大家都累了，于是放出所有Pokemon在草地上一起游戏，气氛十分欢快活跃，小超对Pokemon的畏惧似乎也在无形中慢慢削减……

次日，小超让大家和彩色光球见面，小瞳趁机用电脑调查光球，十分惊诧的发现光球的波长和昨夜极光的波长几乎一致，只是颜色略有不同，一紫一绿……这时，雷达发现一巨大物体以惊人速度飞向拉鲁斯市，仪器精密分析后，伦多博士和助手惊恐万状，原来是四年前曾经出现在北极的裂空座！也就在这一瞬间，迪奥西斯有所行动，它对整个拉鲁斯市发射扫描光线，所经之处的机器全部失灵。于是君莎小姐发布紧急警告，疏散全部拉鲁斯市民，总控制机器人也开始行动，凌空铺路指引人群离开。忽然，伦多博士惊觉小超还在市区里，于是不顾劝阻的离开控制台，深入市区寻找小超。而这时迪奥西斯出现在人群的上空，用超能力制造出很多分身，见人就抓，小智一行人好不容易躲进了仓库。

这时，误以为迪奥是入侵者的裂空座再次出现，迪奥西斯转换为防御型，制造出念力墙笼罩住整个拉鲁斯市，外人根本无法进入，伦多博士亦束手无策，同时市区内部所有机械也失灵。裂空不停的试图冲入，然而念力墙牢不可破，裂空只能盘旋在外。

市内，小智一行人苦战着，但阿隆和正太终究是被抓走了，不过人们并没有被杀害，而是关在主



黄腾蛟	自从有了PG，游戏变得更加有趣。NDS掌机中的王者，当之无愧。
读者资料	15岁，男，467000，河南平顶山一中高二17班，兴趣：玩掌机、看PG

战斗塔内。春野助手一个人在实验室，试图打开绿色陨石，却因能量不足而失败了。小智一行人也全力一搏，阻挠了迪奥西斯，暂时减弱了它的力量，裂空座乘机将念力墙轰出一缺口，迪奥西斯不得不制造出更多的分身全力对付裂空座，然而裂空却不放在眼里，发出几束破坏死光就毁灭殆尽。迪奥西斯终因消耗太多体力，被裂空座占据上风……



与此同时，小智一行人到达主塔，和被关押的人们会合，小超也联络到了春野，得知也许绿色陨石是阻止这场战斗的关键，而当务之急是获得巨大能量以启动雷射激光仪器。于是，在电系Pokemon的努力下，能量源源不断的输入机器。终于，雷射激光发射了！绿色陨石终于破裂，而彩色水晶球也融于其中……是迪奥西斯！陨石孵化出了另一只迪奥西斯！

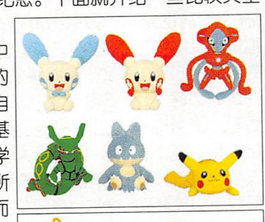
为消除误会，迪奥西斯2号（即绿色陨石孵化出的）前往阻止裂空座和迪奥西斯1号之间的争斗。只见迪奥西斯1号反败为胜，一击撞飞裂空，并会聚前所未有的巨大能量对裂空发射出致命光弹，一刹那，2号却替裂空挡了一击，并且和1号相认，一起围绕着紫色和绿色极光旋转……但裂空并没有死心，猛的瞄准两只迪奥发出破坏死光，随后紧追它们进行连环攻击，而迪奥西斯却不以为然，轻易躲闪开破坏死光。

裂空的破坏死光，没有伤到迪奥西斯，却让总控制机器人产生故障，发出了错误的破坏指令，于是，所有的立方体机器人漫天涌来，覆盖了一切，本以受重伤的裂空座亦被深埋其中。迪奥西斯不计前嫌放出保护罩，替裂空座挡下汹涌的立方体机器人撞击，三只Pokemon很快被掩埋，危在旦夕……

在伦多博士指点下，小智得知要拯救迪奥西斯和裂空座，甚至是整个拉鲁斯市，必须让总控制机器人停止发出破坏指令，换句话说就是以另一种指令强行替换当前的指令，于是他拿出仅有的通行证，在皮卡丘和由小卡比进化成的卡比兽的帮助下，踩在悬浮在半空的立方体机器人身上，一步步向远在高空的总控制机器人前进……终于，小智成功的阻止了总控制机器人继续发出破坏指令，一切恢复正常，同伴们和裂空座、迪奥西斯也都得救了！裂空座似乎被迪奥西斯的行为所感动，一甩尾飞向遥远的大气层……而两只迪奥西斯也和小智、小超告别，消失在美丽的极光之中……

口袋妖怪第7部剧场版《裂空的访问者》再次将口袋迷带入Pokemon的神奇世界中，原本是暑假在日本上映的影片，由于封锁严密，直至12月21日发行DVD后，国内的玩家才在圣诞节目睹到该片的强大整容和震撼人心的效果。无论是天空龙、迪奥西斯等神兽的粉墨登场，还是正负两只电极兔的可爱之处，以及在386只精灵中从未出现的小卡比的贪吃性格，都给大家留下了深刻的印象。

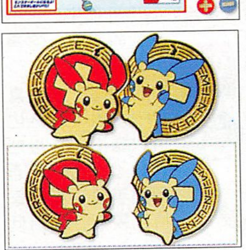
《裂空的访问者》这部经典作品可以说让PM的影响力更进一步，而它留下来的除了一些深刻的思考和无穷的受益外，更有一些周边产品让人们爱不释手，留下美好的纪念。下面就介绍一些比较典型的相关周边吧。





记得在游戏中可以买到毛绒绒的摆放品，来装饰自己的房间和秘密基地，我的一个同学就是为了收集齐所有的口袋摆放品而整天攒钱。但游戏的感受实在是无法和真实的感受相比，现在你可以在真实的世界感受一下，你可以把它放在床上、桌上或者柜子上，总之，你觉得怎样放好看就怎样放，把你自己的小屋装饰的更好看一些，这不仅可以锻炼你的设计能力，还可以开发你的创新能力。下面这几个玩偶很漂亮吧，不仅动作逼真，就连眼神也如此生动，特别是代欧奇希斯，一看那眼神就知道它不是一般的神奇宝贝，而是神兽，给人一种酷酷的感觉。







下面这款周边对大家来说比较新鲜，漂亮的神奇宝贝感应器让您的手机倍增时尚，您在接听电话时除了有声音还有视觉上的感受，而且闪烁的灯光更容易吸引人的注意力。

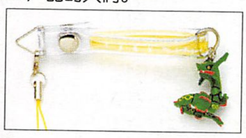
接下来是裂空专题的徽章。虽然它没有什么实际用途，只能作为收藏品来观赏，但是由于具有特定的纪念意义，反而销量不错。它在PM周边产品中算是最有价值和最具代表意义

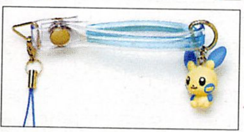
郑文海	机战=战机=掌机=PG=王道。
读者资料	17岁，男，237000，安徽六安第一中学高三23班，兴趣：看动漫、上动漫掌机网、玩游戏（TV）

的周边产品之一，能够拥有并收藏它可以说是对PM的感情已经到了一个较高的境界。不过可惜的是这类东西不仅价格昂贵，而且限量发行，就算真的到了日本也不一定买得到，要知道，PM的东西在国外可是非常抢手的，想买到像这种东西更是难上加难。



这款周边有点眼熟，不就是电影里的塔嘛！如果能看到这套模型，那你一定会有身到《裂空的访问者》中，有亲临PM世界的感觉，体验PM世界的热闹景象，感受那里快乐的生活，如果自己能拥有哪怕是一只最普通的神奇宝贝，也足以让我们快乐到极点。PM世界实在是太美好了，大概每一个PM迷一定都想去那儿生活吧。每当你看到这个模型时，相信你一定会回想起《裂空的访问者》里震撼人心的场面以及那激动人心的时刻，这正是制造这套模型的用意，真是感谢那些用心为我们做出PM产品的人们。

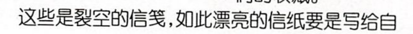




神奇宝贝的挂件也不少，大家可根据自己的爱好来选择坠物。坠物的种类和性格有关：菊黄色的适合想宣扬自己个性的来用，蓝色的比较休闲，而绿色的则适合开朗的人。此外，坠物也适合年龄大的人，所以用途更广泛些。

这块手表恐怕是《裂空的访问者》的周边产品中最具特色的了，因为它是以往影视周边所没有出现过的产品。它独特的创意暂且不说，其颜色的搭配不得不说恰到好处，紫色的表盘不仅把代欧奇希斯的形象特征体现的淋漓尽致，而且和表壳的搭配也完美至极，它大胆的创新和新颖的设计真是让人耳目一新，就凭借这些，它的价格可想而知。而且这块表适合所有年龄的男性佩带，它不仅让喜欢PM的青少年们可以享受PM的乐趣，也让喜欢PM的中老年人也得以更进一步接触PM。此外还有卡通型的手表，它的售价比较低，适合低年龄的人佩带，但其美丽的外表和具有裂空的纪念意义同样可以作为PM迷们的收藏。





这些是裂空的信笺，如此漂亮的信纸要是写给自己的PM好友，那可真够气派的。既能促进双方的友谊，又能加强双方对PM的认识，交流一下心得，使得大家更喜欢PM。（不过相信谁有这样的信纸那也一定不舍得用的）





PM的周边同样渗透到我们的生活中。如下面这个水瓶和这些包包，人到哪都要喝水，自己带水，即实惠，又方便。而且瓶子上还有心爱的PM，何乐而不为呢。而包袱不仅让您的包袱独特而有个性，还让志同道合的人知道你也对神奇宝贝情有独钟。

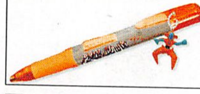


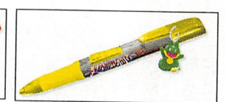




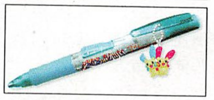


当然，学习用品也不放过，漂亮的限定版圆珠笔，让我们可以在做作业感到疲劳时，看到心爱的神奇宝贝，可以放松一下心情，转移一下注意力，使得我们不那么劳累。









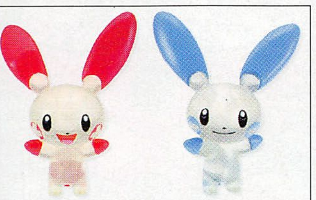
最后就是最常见的口袋周边——模型，其中透明的模型不仅让视觉感到轻松，还可以让人感到充实。透明让人联想起水，而水又给人以洁净，高雅的感觉，所以它能给人们视觉和心灵上美的享受。而不透明的模型则比较逼真和实在，把它们摆在一起欣赏起不比在图纸上欣赏要来的真实。这样一些栩栩如生的周边产品，当是看看就已经让人爱不释手了。另外还有一种新产品——场景模型，是以前从未见过的类型。

说了那么多的周边产品，相信大家对PM的了解更进一步。其实关于裂空的周边产品其种类和数量远远超过这些，这里只能介绍少数几种具有代表意

刘钊	游戏源于生活，游戏升华生活。
读者资料	20岁，男，116024，辽宁大连理工大学23舍121室，兴趣：游戏、阅读

义的周边产品，通过上述介绍，大家应该能体会到PM已经涉及我们学习和生活的方方面面，它深入人心，受广大朋友喜爱，对社会有一定的影响力。神奇宝贝的动画片所反映出来的问题是相当值得大家去深思熟虑的，它把人类的恶习和贪婪深刻的表达出来，从而时时提醒人类。它既教育人们要爱护动物，保护环境，又给人们一个美好的世界去追求，从而让人们为建造心中期望的美好的世界而努力奋斗，推动我们的社会向美好和平的方向去发展。













口袋博士

Q 火红的变化洞穴要到什么时候才能捕捉除了超音蝠以外的PM？不用金手指怎样捕捉凤王与洛基亚还有第386号的PM？据说要让大黄鱼美丽度达到100%再升一级就能进化为美蛇兽，我这样做了可是为什么还不进化？金银版中的三个主要PM在宝石版中怎样取得？海刺龙的进化道具龙之鳞要在什么地方得到？

长沙 黄立

你指的那个变化洞穴，是需要用任天堂的一款周边E-card，刷不同的卡后就可以遇见：Ecard1-179、Ecard2-204、Ecard3-228、Ecard4-216、Ecard5-190、Ecard6-213、Ecard7-234、Ecard8-235。不用金手指想在火红叶绿中获得凤王与洛基亚是很难的，要在今年7月左右去日本看口袋电影《裂空的访问者》，带着正版的GBA卡带和GBA/SP主机，工作人员会给你输入一些数据，你就会得到船票，就可以去抓NO.386的岛了。大黄鱼的亲密度满了为70，你是否达到？金银版中的3主角在红/蓝宝石没有取得方法，在绿宝石则要完成宝石图鉴，去找博士要，就可以在金银3主角中选择1只。龙之鳞在宝石版中可以在小海马和海刺龙身上有5%的几率，火红叶绿在它们身上就没有了，火红叶绿在6岛拿。

Q 绿宝石重要道具中的粉瓶有什么用？

太原 王琪

粉瓶是用来装果粉的，果粉则是由树果通过PC中心二楼柜台的联机磨粉才能得到，粉末可以换到各种补血药等道具。

Q PM的努力值是如何计算的，怎样才能查看现在得到了多少努力值？努力值一共有510点，而那些9800元一个的东西一只PM只能吃上51个，是不是吃一个等于10点努力值？如果这样的话不就等于吃了就不能把255点努力值分给一种个体值了。要是培养前吃了51个再去培养会有害吗？打什么PM可以取得那种努力值的点数？哪些PM属于一生蛋组别，在哪里查看？培养一只PM应该如何做才能得到好的属性？

佛山 L.B.j

努力值是隐藏数值，在游戏中没有任何方法看到，如果是模拟器则可以用某些修改器看到，GBA则只有拿纸笔自己算。9800的药单项数值可以吃10个，一个加10点，也就是单项数值最多加100点努力值，剩下的还需要自己打。在培育努力值前先吃药再打努力不会有影响。打什么PM加什么努力值和生蛋组别可以参考以前《口袋百问》中的相关介绍。

殷凯	现在PG在我心中排第一，而玩游戏排第二。
读者资料	21岁，男，072750，河北涿州公安局挟河检查站，兴趣：游戏



机战天空

自从初代《超级机器人大战》在GB上发售以来，已经经过了近13年的岁月。在这13年中，《机战》由一个简单的小品游戏，逐渐发展为拥有庞大故事体系和铁杆玩家群的一线游戏系列。由于结构上的特殊性，为了串起各个世界观不同的作品，《机战》系列创造了自己独有的原创故事系列，并且逐渐膨大为一个完整的故事体系“眼镜系”（得名于BANPRESTO社的眼镜商标），并先后推出了《魔装机神》和《原创世纪(Original Generation)》这两部纯原创的《机战》作品。但由于语言障碍，很多国内的玩家对于机战的原创故事并不是很熟悉。为了让各位玩家能更加投入到游戏之中，本期开始将对《机战》的眼镜大系进行系统地介绍，也算是在《OG2》推出前的一个复习。

一 魔装机与轻骑兵·眼镜系的发端

与后来的《机战》不同，初代《超级机器人大战》里没有“驾驶员”这个概念，而是机器人们各自拥有独立的人格。同样，这一作中也没有任何原创机体登场，最终BOSS是《大魔神对盖塔G·空中大激突》中的怪兽基尔基尔刚……《机战》系列第一次出现原创的机体和人物，是在FC上的《第二次机器人大战》。

在《第二次》的第六话《破坏敌要塞》中，敌人的要塞周围配备了大量高威力、长射程的炮台，以当时玩家的实力是几乎不可能突破的。而此时出现的是名叫安藤正树（相信所有的机战玩家都已经跟他是老朋友了吧）的17岁少年驾驶的神秘（在当时）机器人“塞巴斯塔”，使用地图兵器将炮台阵地一扫而空……这一幕在当时给玩家造成了不小的震撼，《OG》中也重现了这一幕。

塞巴斯塔是眼镜系的第一台机体，在之后的数代《机战》中，BANPRESTO（正确来说应该是执刀的WINKY SOFT）逐渐完善了围绕它的故事体系《魔装机神》，并于1996年在SFC上推出了完全原创的作品《魔装机神·Lord of Elemental》。该作采用8头身的正常比例机体，并且启用了方向修正、高度修正等当时的《机战》系列中从未出现的新系统，再加上所有《机战》作品中最复杂的多分支多结局剧情，再加上充满魅力的人物，是一部不可多得的逸品。安藤正树等人也从此脱离眼镜系，拥有了属于自己的作品名。眼镜和WINKY SOFT之后分别在PS上推出了《真·魔装机神Panzer Warfare》和《圣灵机Rablade》，但无论哪一部也无法超越原作。至于那个不知所云的动画版《魔装机神塞巴斯塔》则是被日本人称为“只有片头还有观赏价值”的究级吐血作。

徐其剑	全世界掌机玩家，联合起来！
读者资料	22岁，男，250100，山东省济南市山东大学新校数学院2004级研究生；兴趣：王菲的歌，日语

但是，虽然《魔装机神》拥有优秀的剧情和魅力四射的机体，但它在背景上却拥有一个致命伤：由于舞台设在与地球无关的异世界，一次两次参加《机战》倒无所谓，如果每次都到地球人之间或与宇宙人的战争里插花，未免有些不够厚道。意识到这一点的BANPRESTO社，创造了另一个完全属于地球的新系列“独行轻骑兵(Personal Trooper)”，简称PT。

PT的起源同样是一部大家再熟悉不过的机体“盖休班斯特(Gespenst)”，又被译为极殊兵或幽灵机。这部机体最早登场是在SFC上的RPG《英雄战记》中，名叫基利亚姆·耶卡的青年驾驶该机与阿姆罗、奥特曼、假面超人等英雄一同奋战，但很快便在一次事故中失踪，再次出现时已经戴上面具，成了游戏的最终BOSS……顺便一提，安藤正树与白河愁这两位《魔装机神》的正反主角也在《英雄战记》中客串登场，而且强得变态。《英雄战记》版盖休班斯特最大的特点就是拥有以消耗自己HP为代价，回复同伴HP的特殊装置，但在之后的机战作品中并没有被继承下来。

1995年的《第四次超级机器人大战》中，盖休班斯特作为原创主角的专用机首次亮相，带着一曲激昂的“Time to come”奠定了PT系列的基础。同时登场的，还有基利亚姆（这次他可不会叛变了）驾驶的盖休班斯特Mk－Ⅱ——在《机战F》中，他还会将此机让给主角驾驶。

到了PS上的《超级机器人大战α外传》中，盖休班斯特Mk－Ⅱ完成了量产化，在之后的《机战A》、《机战COMPACT 2》、《机战MX》等作品中都有登场。而到了OG中，量产型盖休班斯特Mk－Ⅱ作为地球联邦军的主力机，有了绿色（陆军）、蓝色（宇宙军）、红色（专用机）、白色（T－LINK系统搭载型）等各种衍生型号。

以塞巴斯塔和盖休班斯特为发端，奠定了如今眼镜系列庞大家族的基础。这也许是当年BANPRESTO创造这些形象时没有想到的吧。



二 究级机器人+无敌恶趣味·比安博士的战争美学

比安·佐尔达克博士是《机战》史上第一个原创BOSS，也是一个魅力十足的人物。

由于预见到地球可能会受到来自宇宙的入侵，这位美籍波兰大叔独自组建起地球防卫组织“圣十字军(Divine Crusader)”，简称DC（这就是有钱人和穷人的区别啊，假如让笔者去大街上喊什么“宇宙人入侵了”大概会被直接送进不正常人类研究中心）。由于对于各国政府的消极态度感到失望，组建了强大军队的比安博士决定趁宇宙人还没打到地球前先将世界纳入自己控制之下以便全面抗战，于是发动了后世称为“DC战争”的大战……当然，之后的剧情大家都知道了，各国军队在DC面前不堪一击，玩家率领超级机器人军团力挽狂澜，打败比安博士拯救了世界……

《OG》中也复刻了这段情节，但比安博士却变成了想借助侵略战争试炼主角，将他们培养成抵抗宇宙人入侵骨干的悲剧英雄……但是，“战争要靠数量呀大哥！(by 多兹鲁·扎比中将)”，消耗了成百上千的兵力就是为了培养这么几个毛头小子，比安博士你脑子进水了不成！？个人认为此处修改十分败笔，反而是那个一心统一地球，建立强大武装对抗宇宙人的旧版比安博士更有魅力。至于α系列中的比安博士则干脆放弃了自己的野心（至少是暂时放弃），成了一个下落不明的幕后神秘人。不过这位大叔还真是一位高产科学家：从史上第一的美少女机器人“瓦尔希奥尼R”到头戴大天牛头盔的大曾迦，以及OG2中将要登场的一票新机体等等，都是他为主角们留下的遗产（比安：我还没死哪……）。

不过无论新版旧版，比安博士都是一个十分恶趣味的人，其中最典型的就是他极其严重的“反派情结”。从自己本人到配下的军队，比安博士都

梁柯宇	NDS上的愿为你而死太好玩了，二代什么时候出啊！
读者资料	16岁，男，400042，重庆市渝中区大坪石油路新影村15-2-5-3；兴趣：玩掌机

在不遗余力地将他们塑造成典型的“反派”（旧版中甚至连机械兽、圆盘兽这些东东都是比安博士亲自设计的……恶寒），比安博士自己的座机“瓦尔希昂(Valsion)”也全身是刺、面貌凶恶，俨然一幅老式机器人动画片中大反派的造型。不仅如此，比安博士还以二战中希特勒卫队的代号“最终军团(Lazte Battalion)”为自己的亲卫队命名。果然天才与疯子只有一线之隔……

三 G与H·轻骑兵的系谱



作为PT系的起源，盖休班斯特是一部优秀的机体。但在各种超技术超能源满天乱飞的《机战》世界中，它的能力还无法独当一面。为了弥补这一缺憾，BANPRESTO又创造了两种高端PT：古伦加斯特(Grungust)和休克拜因(Huckenbein)，也被译为晓击霸与轰格殊。在之后的《机战》作品中，它们又分别被称为“G系列”与“H系列”。

按照设定，休克拜因是地球联邦为了对抗宇宙人而开发的新一代PT，该机最大的特点是搭载了应用E.O.T（关于此技术的来源，历代《机战》表述各自不同）的黑洞引擎。但其中试作机008R却在测试中发生事故，暴走的黑洞引擎吞噬了整个基地，唯一的幸存者是测试驾驶员莱迪斯·F·布莱修泰因少尉（也就是后来R-2的驾驶员）。此后，联邦军取消了黑洞引擎的计划，休克拜因也因此得到了“蒸发战士(Vanishing Trooper)”的别称。但是，休克拜因并未因此断绝：事故当时尚未组装完成的试作机009被换上普通的核融合引擎继续测试，鉴于其优秀的设计，很快便发出量产试作机休克拜因Mk-Ⅱ，并在数个月后正式投入量产，逐渐成为联邦军的次世代量产机（其中部分搭载了念动力驾驶员使用的T-Link）。此外，本着高低搭配的战术思想，联邦军又开发了搭载托洛尼姆引擎的休克拜因Mk-Ⅲ，它可以与AM-GUNNER或R-SWORD两种外骨骼其中之一合体，成为强大的高机动炮击型PT艇“休克拜因GUNNER”或重型格斗用大型PT“休克拜因BOXER”。

绰号“超斗士”的古伦加斯特是一部身高50米的巨大机器人。其前身则是美国政府为了对抗日本超级机器人而推进的巨大机器人开发计划（笑），但计划由于DC战争而搁浅。战后，北美的迪斯拉·雷希研究所完成了这部超级机器人。古伦加斯特最大的特点是可以进行机器人、重轰炸机及两栖重战车三段变形（这是模仿泰坦3的设计），可以对应各种战况。而且，在机器人形态时还可以使用由液体合金索尔·奥利哈康(Zol Olihalkon，简称Z.O)构成的武器“计都罗侯剑”（计都与罗侯是古中国占星术中虚构的凶星），其最强必杀技则称为“暗剑杀”（这一名词同样来源于古中国占星术），在《第四次》中是我方除核弹外的最强武器，一度大出风头。

与休克拜因同样，古伦加斯特也推出了量产计划“古伦加斯特二式”。与一式比起来，二式性能有所下降，而且废除了实用性不高的战车形态。最强武器是计都罗侯剑的缩水版“计都瞬狱剑”。接着，古伦加斯特几乎是惯例般地推出了高性能化的古伦加斯特三式。由于本体已经具备了飞行能力，三式索性连轰炸机形态也废除了，机体结构则改为两机合体……但这一点在目前任何一部《机战》作品中都没有被表现出来。



四 钢之魂！眼镜魂！人称Super Robot X

在眼镜系诸多原创机中，最能代表BANPRESTO社的机器人是哪一个？是魔装机神吗？还是盖修班斯特、或者是G与H系列？都不是。最有资格做眼镜系形象代表的，自然是头戴大眼镜面罩的钢之巨神SRX。

在地球联邦对抗宇宙人的诸多开发计划之中，SRX计划是最具威力的。初期计划只是建造三部特种机器人R-1、R-2、R-3——通称"R系列"。其中R-1与R-3是念动力者专用机，搭载了可以令念动力增幅的T-LINK系统；而R-2则搭载了出力巨大的托洛尼姆引擎。R系列拥有一线级PT的战斗力，但这还不足以压倒单体战斗力超群的G系列和H系列。它们真正强大的地方在于，当R-2与R-3装备了强化部件之后，R系列三机便能够合体为最强的合体机器人——"超级机器人X"，简称SRX。



合体后的SRX同时拥有T-LINK系统和托洛尼姆引擎，拥有不输小型机器人的机动性和远超大型战舰的火力。由于其实力过于强横，凡是有它登场的作品大都对其合体做出了种种限制——例如每次合体只能维持3回合，或者只能合体10次等等……SRX的最强武器是由液体金属Z.O构成，以念动力控制的剑型武器——由于R-1驾驶员伊达隆盛的恶趣味，这武器被取了一个"天上天下念动爆碎剑"的恶俗名字。

在之后的《机战》作品中，R系列的家族又增加了R-GUN和R-BLADE等。其中R-GUN可以变形为枪形武器"超级托洛尼姆炮"（简称HTB炮），由SRX使用。但伊达隆盛立刻又擅自将它命名为"天上天下一击必杀炮"……

SRX最早在PS上的《新机战》登场，与魔装机神及PT的世界观并没有关系。到了PS上的《机战α》中，BANPRESTO社正式将SRX统一到PT系列中，并为其起了一个虚拟作品名《超机大战SRX》。

（未完待续）

《超级机器人大战》名词解释

◆**E.O.T：** Extra Over Technology的缩写，即来自外太空的未知技术。在《F》之前的作品中，E.O.T（当时还没有使用这个名称）是宇宙人秘密提供给地球的。而在《α》之后，E.O.T则来自坠落于南太平洋的陨石"流星3号"。

◆**流星3号：** 坠落于太平洋南亚德里亚岛上的神秘陨石。经调查发现其内部为人造物体，并且在其中发现了大量无法解析的超技术，也就是E.O.T。而在《α》中，流星3号内部则是巨大宇宙战舰MACROSS。

◆**T-LINK系统：** 全称Teleckinesis-Link System，是将驾驶员的念动力转化成电气信号，用于控制机体、感应敌人或操作远隔兵器。有点类似于《高达》系列中的感应系统。念动力强的驾驶员还可以通过T-LINK系统创造出物理防御力场"念动Field"。

◆**托洛尼姆：** 在流星3号上发现，半衰期约10年的放射性矿物。这种矿物蕴含有惊人的能量，米粒大小的一点便可以驱动约250艘战舰。但由于其难以控制，一旦失控便会将方圆50公里化为灰烬。因此只有R-2、R-GUN、休克拜因Mk-Ⅲ、古伦加斯特三式以及宇宙诺亚级万能战舰等少数机体搭载了这种危险的能源。

文/Justice　责编/娜卡

戴明杰	祝广大《掌机迷》迷们看《掌机迷》一年看到头。
读者资料	15岁，男，200093，上海市杨浦区长白一村206号207室；兴趣：玩掌机、电玩、看《掌机迷》




联机广场

本栏目长期征求玩家联机心得，欢迎各位读者给本栏目来稿，分享自己的联机游戏乐趣。

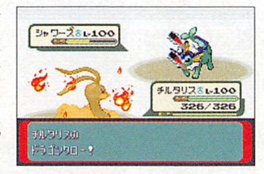
责编/暗凌

口袋妖怪组队赏析

文/pmgba 65535

（接上期）

这里既然说到了这队伍里的那么多实战中表现出色的盾牌PM，就顺便展开一下说说一些实战里比较常见的盾牌PM供大家组队时参考，先说说物理盾牌：以前有段时间里钢鸟和核果兽是实战中最热门的物理盾人选，它们一个会吹飞、吼叫和撒菱，一个会高速旋转、撒菱和大爆炸，这都是非常实用的技巧，不过后来三磁怪被应用得越来越广，让这两只BT的日子越来越难过了，不过它们现在依旧是当仁不让的物理盾牌第一人选，毕竟不是人人都有三磁怪的；铁甲贝也是实战里比较常见的物理盾牌，也许有人会比较惊讶，这只PM弱点这么多怎么还会热门？它看起来在属性还是能力上都不算最理想的人选，但它胜在会的招都很实用上：它是两只同时会高旋和撒菱的PM之一，它还会大爆炸，这都让它成为一只不错的盾牌PM；钢螃蟹虽不是专业的物理盾牌（相信用它的人都会把大部分努力都加到攻击上了），但好歹瘦死的骆驼比马大，它的一流防御力就算不加努力或就只加一点努力都还是很不错的，在某些情况下也能稍微顶上一两下，值得一提的是，它的钢属性让它在面对部分特殊属性攻击时也能占到绝对优势，像没有10万伏特和地震的冰神柱就只能被它欺负；双弹瓦斯的物理防御力虽比不上前面说的这几位，但它则胜在会黑雾+鬼火+大爆炸的组合上，而且它会的招也是比较丰富的，这让它在控场上显得比较游刃有余；壶壶龟虽然防御力不错，但它的技巧太过单一让它还是难堪大用；月精灵则是非常擅长干扰技巧的一只热门盾牌PM（包括物理和特殊），从怪异光到黑眼神+接力到讨厌的声音到撒娇到剧毒是一应俱全，它要打死对手可能不容易，但它的存在能让对手很不舒服；而岩神柱则是最近比较受人关注的盾牌PM，它的物理防御力是全PM第一，但它的技巧比较单一且无特色让它一直以来都很难得到大家的青睐，但在口袋最新作绿宝石里它能学会技巧滚动+变圆让它备受大家的关注，以它优秀的综合防御力，如果能配合上分身+睡觉再找到机会，一轮滚动下去后估计对手也很不好受，但这个时机的掌握是非常关键的，而且比较怕黑雾是个不足。说了那么多物理盾牌后再说说一些热门的特殊盾牌：冰神柱是当仁不让的人选了，它的特防排名第二，而且无论是特殊攻击还是物理强化（诅咒）都得心应手，是一只非常有实力的PM；美女蛇也是非常不错的特殊盾牌人选，它虽然有两个特殊属性弱点，但技巧镜面反射能有效对对手形成威慑作用，美中不足在于它的攻击技巧过于单一，但幸好它的干扰技巧还算比较多，催眠术和混乱光都是实用技巧，而龙之气息附带的30%麻痹几率也值得期待，值得一提的是美女蛇独一无二的特性让它在异常状态时的防御力达到平时的1.5倍，所以它虽然有自我再生但还是有很多人给它配上睡觉，它在睡觉时就成了一面非常不错的物理盾牌了；臭臭泥虽有个超能的弱点，但以它的特防几乎很难有哪只PM能轻易用精神干扰秒杀它，配合诅咒能让它的能力发挥到极限；电灯鱼也是一面比较不错的特盾，虽有个草属性弱点但草属性技巧是比较冷门的，而且它对电属性完全免疫，且它无论是攻击技巧还是干扰技巧都是非常丰富的，是非常实用的一只PM；暴鲤龙虽然特防不错，可它的情况和钢蟹比较类似，就是一般不作为盾牌来用的，但它不错的特防能让它在强化过程中占到一定的优势。化石花比较少见人用它作特盾，但它在沙暴队中却是非常好用的特殊盾牌，且自己还会超级健忘，还是很有实力的。一些实战中比较常见的盾牌PM



就说到这里，接着再让我们回到这支队伍上，再来看看这队伍的最后两名成员：耿鬼和三地鼠。

这位玩家组的这支队的四名核心成员在攻防能力的配合上可以说已经到了接近完美的地步了，但却有个不足，就是速度非常成问题，虽然消耗不怎么需要速度，但在一些需要对HP少的对手的追杀上就能明显看出这个弱点了，而且四名核心成员组成的集体还是更偏向于防守，在攻击能力上还是显得有点力不从心。针对这些问题，这支队伍的最后两名成员就选择了两只高速度高攻击的成员来弥补这些不足，但这两名速攻队员也同样是经过深思熟虑才被选择的。这队伍的两名物理盾牌固然不错，但在面对大爆炸PM时就几乎很难不死，而耿鬼的鬼属性就能比较有效地克服这一问题，只要操作过关，就能把大爆炸的损失情况降到最低，这是耿鬼对这队伍的防御的一大贡献。三地鼠的防御能力自然不值一提，但它是公认的追杀第一人，其高速度配合特性沙地狱的禁止换人效果能把HP已经在和四名核心成员消耗得七七八八的对手迅速斩落马下，而避免了夜长梦多，三地鼠的攻击比较不足，针对这问题，所以在道具上选择了能让物理攻击的威力达到1.5倍但却只能使用相同一招的专爱头巾，这让三地鼠的攻击力也达到了一定水平。无论是考虑得如何周详的队伍，在实战里还是会不可避免的遇到一些突发情况，比如说遇到某些使用意



料之外的配招的强敌，这类敌人，硬啃下来对队伍的损失自然很大，这时候就可以利用耿鬼的殊途同归和对手同归于尽了，这样一来就能以最小损失换得最大利益，而且耿鬼战死了也不会对这队伍的总体攻防有太大影响。耿鬼的大爆炸则是留给一些攻击力几乎没有但消耗能力很不错的PM——像反击+地球投的快乐，或者一些比较有心计的对手，看到耿鬼往往不会主动攻击，要先试探一下后再出手，这时候就可以直接上大爆炸。不加努力到攻击上且还是性格削弱攻击的耿鬼的攻击力自然弱得可怜，但依靠大爆炸本身的威力，只要不是炸到物理盾牌上或者强化过防御的PM上或者是炸到鬼系PM身上，基本能炸对手半血以上——剩下的半血就交给三地鼠好了。这队伍的六名成员，就是通过这一系列周详的考虑后，才最终被集合到了一个整体里。

因此虽然这队伍存在着一些弱点(任何队伍都不可避免会有弱点)，但从总体上看，这队伍还是非常成功的，事实上，该队伍的战绩一直也很不错。由此可见，一支好队伍，靠的还是深思熟虑+实战检验+继续改进而来的。只有经过这一系列的磨练，才有可能创造出一支属于你的最强队伍。

口袋妖怪灭歌队赏析

文/pmgba 65535

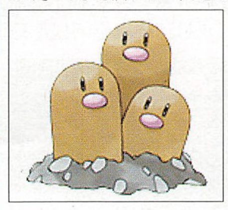
大家好，今天继续为大家介绍的队伍是灭歌队，灭歌的全称是灭亡之歌（ほろびのうたPerish Song），它的作用是：使用后每回合结束前倒数(3至0)，倒数到0时双方HP都减为0，某方交换妖怪则对其失效。所谓灭歌队，顾名思义，就是在队伍里使用灭歌PM的队伍，一般来说，一支专门的灭歌队只会放一只灭歌PM在队伍里，再准备两三只PM对这只灭歌PM进行适当的帮助和支持。那么，我们使用灭歌的目的是什么呢？使用灭歌的最大目的就是为自己的队伍啃掉硬骨头——无论是考虑得如何周到的队伍，肯定还是会有应付不了的情况，这个时候，就是灭歌大显身手的时候了，只要能把对手成功的拖上三个回合，那么再难缠的对手也只能无奈地倒下，这就为自己其他PM的长驱直入铺平了道路。但想要靠着一招灭歌灭掉对手全部六只PM也不现实，最后的胜利，还是要靠着其他队友的努力才能获得，这也就是前面我说的“进行适当的帮助和支持”的道理，其他五只PM都去围着一只灭歌PM转，要是它不小心挂了或是使用灭歌失败那全队也就完蛋了。说了那么多废话，下面让我们先来看看到底都有哪些PM能学会灭歌，能学会灭歌的PM都有下面这些（未完全进化的就不列出来了）：迷唇姐、乘龙、牛蛙君、梦妖、画画狗、雪拉比、碧云龙、灾兽、胖可丁、白海狮、耿鬼、嘎拉嘎拉、玛莉露利、黑乌鸦。但因为灭歌要成功就必须强迫对手留在场上，故黑眼神是一定要准备的，双打因为可以一只PM使用束缚特性/技能另一只PM使用灭歌，故不受非得有黑眼神的限制，但现在双打不在我们的讨论范围之内。那么既有黑眼神又有灭歌的PM就有以下五只：迷唇姐、梦妖、画画狗、耿鬼、黑乌鸦。那么这五只PM



孰优孰劣？我们先来看一下它们各自的种族值：

	迷唇姐	梦妖	画画狗	耿鬼	黑乌鸦
HP	65	60	55	60	60
攻击	50	60	20	65	85
防御	35	60	35	60	42
速度	95	85	75	110	91
特攻	115	85	20	130	85
特防	95	85	45	75	42

从耐久性上看，这五只PM的耐久都很烂，不过幸好它们的速度普遍都还不错，既然在能力上它们都是半斤八两，所以我们就只能从它们的配招方面入手了。我们先来看看黑乌鸦，这只PM除了会黑眼神和灭歌以外，其他适合于灭歌战术的招式几乎没有，在有那么多可供选择的灭歌PM的情况下，黑乌鸦这种能力实在很难得到大家的青睐，事实上，黑乌鸦在实战中是一只不折不扣的冷门PM，无论它是不是使用灭歌战术，所以黑乌鸦第一个出局了。接下来我们来看看画画狗，画画狗相对于其他几只灭歌PM，最大优势就在于它会催眠命中率100%的蘑菇孢子（キノコのほうしSpore），这么看来它好像很不错了，事实上，如果把它放到金银时代，那么它确实是有和其他几只灭歌PM叫板的实力的，因为在那个时候并不存在“努力值分配”的概念，全能力加满的画画狗配合蘑菇孢子是很厉害的，可惜现在需要分配努力值，如果为了加强画画狗的耐久而把努力全分配到两防和HP上，那么它75的速度无疑太差，没有速度的画狗是非常危险的；好吧，既然不加速度危险，那么我把努力和性格都修正到速度上，那总可以了吧？可惜画画狗的耐久更差，不加努力到两防上它会死得更快的（加了两防都不知道能不能保证它活过两回合，汗……）。正因为这种两难的局面，让画画狗实在难以在灭歌战术里施展拳脚。迷唇姐其实比画画狗好不了多少，她的优势就在于自身的高速度和催眠命中率还算过得去的恶魔之吻（あくまのキッスLovely Kiss），无奈催眠的不稳定性实在是让人放不下心，而且她的总体防御力也同样因为努力分配和个体值的问题让人头疼，不过她的高特防还是让她有一用的价值，毕竟她是这五只PM里特防最







高的一个，当她面对对手的特攻PM上场时还能占到一定的优势。剩下的两只鬼都是灭歌战术实行者的大热门人选，梦妖会痛平分（いたみわけPain Split）和一起同行（みちづれDestiny Bond）这种狠招，HP不够可以用痛平分补血，选择一起同行的话还可以在快死的时候再拖一个对手下水。而且它的总体耐久如果要求它只是龟缩防守的话，还是可以抵挡两三回合的。而耿鬼则胜在多变，所谓“多变”，不单单指它能领悟的招式多，而是指它的各种完全不同的配招方法非常多，面对一位完全没有对战过的对手，当他使用耿鬼时，你可能要通过几个回合的试探才能知道他的大概配招，有经验的人就可以利用这一点隐藏自己的目的，打对手一个措手不及。综上所述，我们推荐耿鬼、梦妖和迷唇姐这三只PM来使用灭歌战术。



无论你是使用哪只灭歌PM，它们的耐久性都不尽如人意，所以，我们使用灭歌战术时，其中心思想就是如何去保护这三只PM，延长它们的生命，让它们能多阴几个难啃的对手，为全队的获胜打下基础。保护的方法无非就是两种：一种是自己保护自己，一种是队友的保护。先说说自保的方法，自保的方法包括几个招式的应用：守护（まもるProtect）、替身（みがわりSubstitute）、各种催眠术、挑拨（ちょうはつTaunt）、痛平分等等。守护几乎就是铁定和灭歌搭配的招式，在一些情况下，甚至需要赌赌运气，连续使用两次守护，只要成功就是对手一只PM的倒下，当然了，第二次守护要是失败就很有可能是自己倒下了。使用替身则能够有效避免第二次守护的失败，虽然要付出1/4的HP，但这代价比死去要好得多了，但替身不能防患吼叫和吹飞。这是它不如守护的地方。催眠是另外一招常见的自保招式，不过除了画画狗的蘑菇孢子，其余的催眠术命中率都不怎么样，低的只有60%，高的也不过75%，而且就算催眠成功了，对手也有可能第二回合就醒过来，总的来说，催眠也还是非常考验运气。挑拨则主要是用在不会催眠的梦妖身上，挑拨这一招能够封杀所有辅助招式一至两回合（先出手

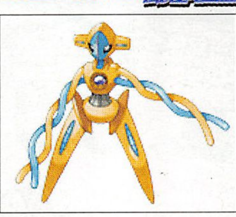
张鹏 游戏世界是美好的，她将永远与我同行在这缤纷世界中。
读者资料 17岁，男，100020，北京朝阳区工体东路14号院8楼1004室、兴趣：TV game

就能封杀对手包括当回合在内连续两回合，慢出手就只能是封杀对手第二回合了），那么什么样的招式才算辅助招式呢？个人理解就是一切不能给于对手直接伤害的技巧都算辅助招式，例如寄生种子，它是需要寄生到对手身上才能够给予对手伤害的，所以它算间接伤害，也就是说它是辅助技巧；而像反击、镜返这两招，一旦成功地反击到对手身上就能立即给予对手伤害，所以它们算直接伤害，也就是说挑拨无法封杀反击、镜返这两招。大凡对战经验不够的人，遇上会黑眼神的，都习惯性的派上会吹吼的PM，想把它们吼下去，这时候就会中了挑拨的陷阱了。不过挑拨对于经验丰富的对手作用不是太明显，例如一只高速度的挑拨PM就能轻易的反封杀这只梦妖，所以梦妖的第四招也常常选择使用痛平分。梦妖的HP不高，但不高的HP反过来使用起痛平分却非常有利——高HP的对手被平分一次就是大把HP的损失，从而梦妖的HP也基本可以补满了。上面说的是几个自保的招式，这些配招组合所能起到的保护作用毕竟有限，一个成功的灭歌队，是和其他队友的配合息息相关的，所以，下面我们着重谈谈队友保护的几个常用方法。





首先，最常见的也是最为有效的保护手段自然就是造“两墙”了。所谓的“两墙”，就是指反射盾（リフレクタ Reflect）和光之壁（ひかりのかべLight Screen），前者能使5回合内己方受到的物理攻击伤害减半，而后者则是5回合内己方受到的特殊攻击伤害减半，显而易见，这两招其实就是一种变相的强化两防接力了，相对于真正的强化两防接力，5回合的限制是个小小的不足，但机动灵活、不怕吹吼的优点却是真正的接力所无法媲美的。只要在队伍中准备了懂这两招的PM，然后根据对手的实际情况制造出相应的“墙”，就能明显地提高灭歌PM的存活率，而且因为这两招是通过技能机器学习，所以懂得的PM为数不少，这也为自己的组队带来许多方便。许愿（ねがいごとWish）则是另外一招保护灭歌PM的好招式，许愿的效果是次回合结束时回复自己最大HP最大值的1/2，自己交换妖怪后仍然有效，通过这一招，就能方便的为不会再生技能的灭歌PM补充HP了，显然，这也是一种很好的保护方法。如果我们能够减少灭歌PM停留在场上的时间，也就等于变相保护他们了，但黑眼神的效果是只要自己一换人捕获效果就消失，所以我们就可以采用拥有捕获特性的PM捕获对手以达到强迫对手停留在场上的目的，这类PM就有果然翁、三地鼠和大头虫（蜻蜓龙的二次退化型），它们分别拥有踩影子和蚁地狱这种捕获特性。果然翁因为耐久出色，所以可以在灭歌PM使用灭歌后就换上场代替灭歌PM坚持过三个回合的时间，但三地鼠和大头虫因为不具备一定的耐久，一般就不能这么莽撞地换上场了（除非对手所使用的刚好是电岩毒三系的招式），它们的上场机会一般就是在灭歌PM不小心死掉但灭歌生效时间还未到的情况下换上来拖延时间的，拖延时间的方法就可以是交替使用守护和替身，如果速度太慢且耐久太差不适合使用替身也可以赌连续两次守护。值得一提的是，果然翁保护灭歌PM这方法因为过于强大，所以已经被我们国内部分口袋玩家自觉禁用了。准确的来说，使用果然翁才能算是保护手段，而使用三地鼠和大头虫已经基本属于亡羊补牢的范畴了。另外还有另外一种能减少灭歌PM停留场上的办法，就是使用黑眼神+接力的战术，因为使用黑眼神的不是灭歌PM，所以这也能起到一定的保护效果，能使用黑眼神+接力的PM有：月精灵、角蜘蛛、画画狗，其中的月精灵因为耐久出色兼会使用再生技巧（包括为自己再生的月光以及为队友服务的许愿，许愿需要遗传）而成为捕获战术的最大热门人选，因为它速度慢，所以当它在接力的时候一般都会先承受对手一击再交换出去，这样一来就能够保护到灭歌PM了，而准备了许愿的月精灵又能够在灭歌PM的HP不足之时为它补充HP。不过这种战术严格来说已经不算灭歌战术的范畴而应该算是捕获战术了，因为这种类型的月精灵不单单可以配合灭歌PM，还可以配合其他很多的战术，而且总的来说，要完成一次接力也决非易事，所以大家不必对月精灵的捕获+灭歌战术抱着太大的期望。





——未完待续

张洪良	PG就像一份美味的点心，总让人觉得吃不饱。
读者资料	18岁，男，312000，浙江绍兴越城区斗门镇谢家道地13号，兴趣：篮球、PG、玩GBA



体验牧场生活，交流个人心得，获得详尽资料，分享游戏诀窍，解答疑难问题，尽在“青青牧场”，欢迎大家的参与！

文/pmgba 长沙黄瓜 责编/暗凌



牧场教学之MM篇

爱，是人类最伟大也是最奇妙的东西。在牧场游戏世界中也一样，各位牧场主们也可以恋爱、结婚、生子，在游戏世界中过着幸福的家庭生活。但是玩过牧场游戏的朋友都知道，追一个MM是最困难的（当然也是最妙不可言的），怎样才能用最直接最有效的方法追到心仪的MM呢？下面就看看我们这期的MM篇吧。

在牧场中，牧场主们的追求对象一共有6位。6位？我怎么只能追5位？忘记说明了，第六位是牧场中职位最高的女性，也就是我们的泉底精灵——女神。不过追女神的条件是十分十分苛刻的，那些没有耐心的玩家还是追别的MM们吧，要不然就被情敌们抢跑了哦！情敌？对的，在牧场中不止你一个人可以追MM的，其他的男生们也会主动追求MM。5个MM分别对应着5个男生，他们会在你正忙着整理自己牧场的时候，向MM们发动攻势。如果不想你心仪的女孩子被别人抢走，就每天抽点时间陪陪她吧。

除了要陪MM，也需要花点钱买礼物送给她。MM跟其他村民的数据是不一样的，送礼除了会增加或减少友好度外，也会增加或减少爱情度。而爱情度则看MM们对话时心的变化。黑色：0-9999、紫色：10000-19999、蓝色：20000-29999、绿色：30000-39999、黄色：40000-49999、橙色：50000-59999、红色：60000-65535。怎么样才能用最有效的礼物打动MM的心，且送礼的时候怎么样才能不会跑空呢？下面我们就来看各位MM们的喜爱物品和她们的行动路线吧。



MM爱情度、友好度增减表

	爱情度（一天两次送礼）	友好度（一天两次送礼）
特别喜欢	+800（+0）	+9（+3）
很喜欢	+500（+0）	+9（+3）
喜欢	+300（+0）	+3（+1）
普通	+100（+0）	+1（+0）
讨厌	-500（-0）	-3（-3）
非常讨厌	-800（-0）	-9（-9）

注：打包的礼物效果是平时1.25倍，MM生日时送礼物是平时的5倍。



珀布利：住在养鸡场，是莉莉雅的女儿、里克的妹妹，是一位多愁善感的女孩子。她的梦想是早日离开矿石小镇，寻找新的天地，另外好像很讨厌小孩子来烦……她的生日是夏3日，如果主角也选择了这天作为自己生日的话，她的生日会变为夏10日。情敌是凯伊。

出现地点以及时间

结婚前		AM 6	AM 7	AM 8	AM 9	AM 10	AM 11	PM 0	PM 1	PM 2	PM 3	PM 4	PM 5	PM 6	PM 7	PM 8	PM 9	PM 10	PM 11
晴	日以外	家	泉前			家													
晴	日	家				教堂			广场				家						
晴	日（夏）	家							海滨				家						
雨	日以外	家																	
雨	日	家				教堂							家						
雨	日（夏）	家																	

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

特别喜欢：哇！我太喜欢了，谢谢你。

炒鸡蛋、菜肉蛋卷、蛋炒饭

很喜欢：哇，谢谢，你送的东西我很喜欢。

丁楷	玩游戏是玩的心态，大家都要注重健康啊！没有好的身体，怎么能看到更好的PG呢？
读者资料	17岁，男，400037，重庆凤鸣山中学高2006级5班，兴趣：GBA、PS2、交朋友

喜欢：哇，谢谢！
普通：谢谢。
讨厌：我讨厌这个！
非常讨厌：呀，讨厌！……我不要。
其他：啊，这是给我的？太棒了！感觉自己像个大人了。
手镯、项链、耳环、胸针
其他：这是什么？哦，香水……什么，给我的？哇，谢谢。
香水
其他：这是给我的？太棒了！我要拿去给妈妈看。
裙子、面膜、润肤霜、防晒霜

特别爱情度增长：养8只鸡，鸡的平均心数达5、8、9、10时爱情度加2500。

爱情度每达到一个条件，就会有相应的爱情事件出现，一共有4个事件，只有完成了4个事件才能够跟MM提出求婚，也就是说完成事件是结婚必须要做的事。下面我们就来看事件要怎么样发生吧。

—— 爱情事件 ——

♥时间：三、五 AM10:00至PM6:00
地点：养鸡场（从锻冶屋走出来后会发生）
选择：选“喜欢”，珀布利的爱情度+3000，选“不喜欢”，珀布利的爱情度-2000。

♥时间：一至六 AM6:00至PM1:00
地点：自己的牧场
选择：选“好啊”，珀布利的爱情度+3000，选“很忙，没空”，珀布利的爱情度-2000。

♥时间：一至六 AM6:00至PM1:00
地点：教堂
选择：选“一起玩”，珀布利的爱情度+3000，优好感度-10，梅和卡特好感度+20，背包有空格可得到“珀布利的小泥团”，选“有点事”，珀布利的爱情度不变，优和卡特好感度-10，梅好感度+20。

♥时间：夏天以外、二、日以外
地点：养鸡场
选择：选“珀布利说的没错”，珀布利的爱情度+3000，里克好感度-10，莉莉雅好感度+20；选“ 里克说的没错”，珀布利的爱情度-2000，里克好感度+20，莉莉雅好感度-10；选“莉莉雅很为难啊”，珀布利的爱情度+3000，里克和莉莉雅好感度+20。



琳：跟父亲照看着旅馆，每天的精力都很充沛，而且是个好胜心很强的女孩子。不过对自己的魅力却没有信心，常常喜欢做料理也非常喜欢吃别人做的料理。她的生日是夏17日，如果主角也选择了这天作为自己生日的话，她的生日会变为夏22日。情敌是：克里夫。

出现地点以及时间

结婚前		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
晴	一到日	家	泉前			店2F			店1F			店2F			店1F			家	
雨	一到日	家				店2F			店1F			店2F			店1F			家	

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

特别喜欢：太好了！我可以收下吗？谢谢。
干酪、松蘑饭、蛋糕、热蛋糕
很喜欢：我可以收下吗？哇！太好了！谢谢。
喜欢：谢谢，我很高兴！
普通：谢谢你。
讨厌：给我的？嗯……谢谢。
非常讨厌：这是什么？快扔掉！
其他：哇！看起来很贵，是给我的？谢、谢谢。
手镯、项链、耳环、胸针
其他：嗯……我拿着香水也没用。没那回事？谢谢，我会很珍惜。
香水
其他：这……送我？谢谢。
裙子、面膜、润肤霜、防晒霜

特别爱情度增长：每天到旅馆（达特的店）买一样东西吃（免费的水不算），每持续15天爱情度加2500。

—— 爱情事件 ——

♥时间：一、六以外， AM10:00至PM1:00
地点：达多的店
选择：选“吃”，琳的爱情度+3000，达特好感度+20，选“不用了”，琳的爱情度-2000，达多好感度-10。

♥时间：日、二、四、六 AM10:00至PM1:00
地点：达多的店2楼
选择：选“喜欢打扫”，琳的爱情度+3000，选“讨厌打扫”，琳的爱情度-2000。

♥时间：三、五 AM10:00至PM1:00
地点：达多的店
选择：选“送到医院”，琳的爱情度+3000，达特好感度+20，包里有空格的话，就可以得到“琳的音乐盒”，选“怎、怎么办好呢”，琳的爱情度不变。

♥时间：一、二、四、六 AM10:00至PM7:00
地点：达多的店
选择：选“喜欢她”，琳的爱情度+3000，达特好感度+20，选“只是朋友”，琳爱情度不变，达特好感度-10。

——未完待续



这NDS给触摸屏用的带子真是不错，对偶这种手上喜欢出汗的人来说真是福音。套在指尖用PPC的模拟键盘玩了一局KOF之后立即决定要在PDA上也栓一个，可惜现在还没有单卖的。建议所有玩PDA的人都去弄一个，这MORPHGEAR控制上的硬伤就算是完美了。

文/ASTAROTH 责编/小侃

恶魔城之大理石廊下

上期说到查到了横坐标，现在我们继续：

查到了横坐标后就是查纵坐标了。先在内存里输入横坐标的地址，查看，记一下周围地址的大概数值（实在记不下来的就截张图来对比），然后原地按跳，在角色落地前暂停或调出地图，再然后回到内存里查看，看看横坐标的地址附近哪个数值有变化，把那个变了的数值锁下来，再回到游戏里看看——游戏角色在不停的上浮，恭喜你，你找到游戏角色的纵坐标了。

地址找到了接下来就是分配数值了，上次说过“Y轴数值也为1-255，越小越向上，越大越向下”。所以想要穿过身体下面的地板就把纵坐标的数值改大，想要穿过身体上面的天花板就把纵坐标的数值改小。因为我们也不知道站在天花版上时的具体数值是多少，所以只能实验。（通常的原则是宁大勿小，但上面有多层天花板时就要克制了，因为这样的时候改大了容易卡在墙壁里甚至死机。）

恶魔城之百科书屋

（接上期）

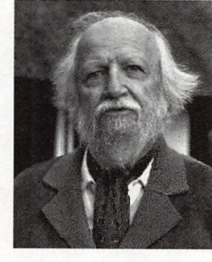
二：魔王路西法（Lucifer）手下地狱七君主之首，原称为“高馆之王”后因与所罗门王的关系被改为了“苍蝇王”。所罗门时期，最为有名的建筑物就是他兴建的耶和华圣殿，但在圣殿建成之后他又在旁边盖了一座更加雄伟的皇宫。所罗门王再伟大也还是个凡人，逃不了寿命限制。因此所以皇宫差不多盖好的时候，所罗门王也差不多要寿终正寝了，盛极一时的希伯来王国随之分裂——圣殿用了7年，皇宫用了13年。建了两坐如此巨大的宫殿，让人们提到“高馆”的时候很难不联想到所罗门。于是为了避讳，Baalzebul变成了Baalzebub。当年堂堂的一方主神，居然被人为了一个凡人改了名字，而且这一改不要紧，Baalzebul和Baalzebub虽然只有最后一个字母的差别，不过意思就从“高馆之王”变成了“苍蝇之王”何其可悲！欧洲恶魔学中记载其堕天前原为炽天使（注）中圣歌队的成员。是最高阶级的天使（最著名的天使米迦勒才只不过是个第2阶级的能天使罢了）

虽然在米而顿的《失乐园》中将其描绘为外貌威严，足智多谋的长者。但最著名的形象还是那巨大的苍蝇吧。动漫作品里其实也是经常出现的，但大都样貌不嘉，荻原一至的《暗黑破坏神》里的形象已经算不错的了。荻野真的《孔雀王》里那一脸的大胡子……华丽啊……少年漫画里的魔鬼面目可憎一点还算可以理解，由贵香织里的《天使禁猎区》算是少女漫画了吧？但Beezelbub在里面的形象啊，整个一戴着毒气面具的消防队员，连脸都没有……不幸呀。

游戏里Beezelbub君的肤色黄里透绿，一脸十足的过了食品保质期的感觉。身上破的口子比牙齿还多，我用的擦鞋布都比它的皮肤光滑。日版的图鉴里写到其最近正在为日益稀少的头发而烦恼。看来大多数反面角色的形象确实是很难有让人惊喜的地方呐。

—— 相关扩展 ——

美版图鉴下方的注解明智地用了其最有名的身份 Lord Of Flies——“苍蝇王”。

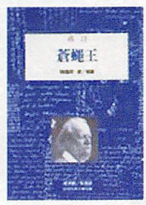


一九八三年诺贝尔文学奖的得主威廉·高丁(William Golding，1911～1993)，以此为自己最著名的小说命名。

傅松岚	看着某人的6台NDS……我要坚持“四不政策”：不眼红、不心动、不羡慕、不嫉妒。
读者资料	16岁，男，400053，重庆九龙坡区铁路中学高二（2）班

小说《Lord Of Flies》表面上描写一群男童，年纪从六岁到十二岁，在核战争的威胁下，飞机在疏散时遭到击毁，被遗弃在荒岛后的故事。全书用充满复杂的象征手法，在虚构的失控场景上上演了一出人性是如何堕落的实验剧。因此按作者高丁自己的说法：这是一则寓言。

全书的主题尝试把人类社会的缺陷溯源到人性的缺陷，其寓意无非是说，社会的形态维系与个人的道德性，而非是任何的政治制度，无论这个制度多么合理或多么受人尊崇。本书和曾经的《麦田里的守望者》一样是欧美青少年的必读书籍之一。



书中唯一拥有全名的角色是代表恶性的杰克（Jack Merridew），其个性可以说是天生的领袖，和其他孩子比起来他很明白自己想要什么，该怎样做才能达到自己的目的。因此他故意藐视拉尔夫定下的规矩，怠慢原本分配给他的生火的职责而以打猎为主。之后再以美味的食物和提供安全为诱饵，使人心归向自己。全书7次的狩猎生动地记录了这位Beezelbub的化身——地狱君主的发家史。

本应代表光明的唱诗班班长(前面说过，Beezelbub堕天前是圣歌队的一员，且是贵为第一阶级第一等的炽天使)，竟然带领一群唱诗班的孩子成为残忍嗜血的猎杀高手(带领圣歌队天使堕天)，最后沦为猎人头领的刽子手(地狱七君主之首)，将众人带入地狱(对神的战争失败，魔王与手下一起落入地狱深处)。高丁说“人类本就没有所谓天真无邪的年龄，因此人类本身就在做一种无休止的战斗”，《苍蝇王》显然不是儿童天真无邪的游戏而已，高丁洞悉了人类在善恶间永恒的挣扎以及为此发出的绝望的呻吟并把它完美精彩地表现了出来。不愧其诺贝尔文学奖得主之名！

本书曾分别于1963年和1990年改编为电影，主要内容当然是和小说版一样，但借助电影特殊的表现形式。把人类为了生活最基本的要素，人性中的丑恶因子逐渐浮现，最后逐渐导致文明省会的崩溃，野蛮势力的抬头。寻求体制之外的生存之道的迫切与无奈较小说版更真实生动且极具心灵冲击力。

当结尾的时候，被追杀的男主角遇见了久违的人类军方救援部队时，反射性地呈现出文明与野蛮的高度反差，军人说了一句“你们在搞什么”在剧情发展来是正常，看没什么特别。但现在很多的人就象这句话说的一样，不知道自己在干什么。

这部作品不论是小说版还是电影版，即便是在今天也是极有价值的。笔者在此建议大家有空找来看看，绝对不虚此“行”。

恶魔城之疑难问答区

Q 恶魔城-白夜协奏曲里的提示卡片都有什么用？　河南郑州 陆飞

——您所说的提示卡片游戏中一共有6张，上面写的字就是对玩家通关的提示，实际作用么……可以说是一点也没有……

第一张：洞窟中的地下水可以引走。就是叫你用表程得到的钥匙去开狮子石像上的开关，把灌满通道的水放出去；

第二张：女神像对面有秘密通道。笼架水道女神像对面的墙其实是透明的，进去可以取得Dracula伯爵的遗骸之一；

第三张：恶魔城的表里可以转移。在圆形的传送点，按上为表—里转移， 按下为同城之中的传送点转移；

第四张：魔导书的效果可以重叠使用。比如火魔导书加圣水的组合可以连续使用3次，即放出3个火球；

第五张：黑色的魔导书有召唤异世界魔物的能力，也就是第五本魔法书，在某个隐藏的很好的天花板里；

第六张：红色的魔导书和小刀组合有秘密。在使用此道具组合的时候快速旋转方向，小刀变成的火球就会变多。

Q 在白夜中，伯爵的遗骨共有几块？那个收集家具的房间有什么用？　天津 向号

——共6块，分别是ドラキュラの目(Dracula的眼球)、ドラキュラのしんぞう(Dracula的心脏)、ドラキュラのアバラ(Dracula的肋骨)、ドラキュラのツメ(Dracula的爪)、ドラキュラのキバ(Dracula的牙)、ドラキュラのゆびわ(Dracula的指轮）。

至于收集家具——全部的家具收集齐全之后，在最后的GOOD ING里女主角莉蒂的头会靠在男主角祖斯特的肩上，反之则不会。就这么简单。



人人聊天室

你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。

夜行

斜月当空钓孤星，
风霜虽寒人心宁。
暗夜无人唯树影，
相伴与归鸟不惊。



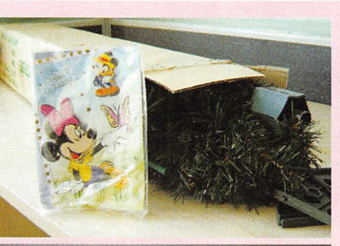
表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
--!	安静ing
┌(- _-b)┐	鄙视你！

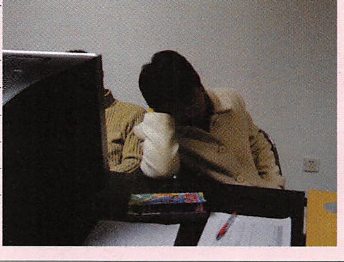


雪人记事本

1、一日，雪人正在排版时，北斗急至，说有快递到。急忙跑回办公室，签好收据，却发现不认识发件人。由于该快件外包装呈圆柱状，故被飞月怀疑为火箭筒，于是众人公推雪人开封。打开包裹一看，却是一棵圣诞树，乃外地读者寄来的礼物。不过此时圣诞已过，雪人只得将其收好以被下次使用。虽然不知道这位读者的姓名（包裹上没写），但是您的这份情义众小编心领了，特表感谢！



2、进入冬季以来，暗凌变得越来越嗜睡了，也许是由于工作太累，也许是由于某类动物冬眠的特性吧！不过目前她已经达到不分场合随机睡觉，这就让众人无法忍受了。在经过众人苦口婆心的一场劝告“大合奏”之后，暗凌信誓旦旦地保证要痛改前非。可惜，在某天通宵工作后，她的嗜睡症又发作了。看来，众小编只能给她来一次“大合揍”了。





幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**浙江温州的周旋。**

本期赠品是：**卡卡西布偶一个。**

来自四川省攀枝花市的李铭： 雪人，你可否将你与飞月的格斗经验之谈向我们讲讲。

来自东北的雪人： 请问您是想听游戏格斗还是真人格斗？

来自北京的飞月： 废柴，讲哪个你还不都是输给我的！

来自东北的雪人： d- _-b！俺的面子啊……

来自江苏省的刘厚伦： 我把SP当儿子看待，SO，得给我找个养母，即官方定义的GF。

来自东北的雪人： 那以后有SP的成年男读者在求婚时是不是就该说“你愿意当我家小S的养母吗”？

冷清哲	女友说我爱SP甚于她，结果将我的SP抢走，现在她爱SP甚于我，我欲哭无泪。
读者资料	19岁，男，210046，南京先林大学城文苑路9号南京邮电学院信息工程系215号信箱，兴趣：玩GBA、看PG、游泳

来自浙江省湖州市的沈增：真惨，连我的GBA也吃上了感冒药，全怪雪人将这么好的游戏介绍给我们。让我整夜玩GBA，真惨啊！
来自东北的雪人：今天才知道，原来向读者大人们介绍好游戏也是有罪的啊！

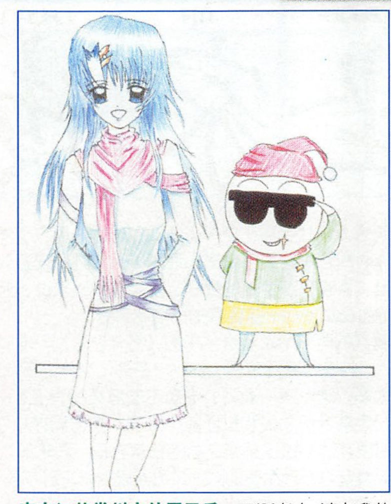
来自广西省南宁市的江洪：一天，不幸被某女看到我玩新约圣剑传说，一句“幼稚”让我哭笑不得……什么时候女人才懂游戏的意义？
飞月＋暗凌：敢说女生不懂游戏，－ _－b！
来自东北的雪人：俺有不祥的预感……

来自浙江省的李平：每次看边角栏，总会发现有很多抱怨的话，这使我很纳闷，难道上边角栏真的这么重要么？最重要的不是全心全意地支持《PG》吗？
来自东北的雪人：都重要，不过请大家少些急躁，多些耐心！

来自北京朝阳区的张欣：别人说雪人和雪拉是赤木兄妹，我不同意！雪拉那么强，你们一定是阿姆斯特朗兄妹！WHY，我感觉到两股杀气呢？
来自东北的雪人：因为你说的话里有两个严重错误，这第一个就是雪拉MM要比阿姆斯特朗的妹妹漂亮、可爱、性感的多！
来自上海的AKIRA：你真的不是因为偶家雪拉站在你身后手提阳离子炮才这样说的吗？
雪拉：AKIRA，－_－)ノ＝＝＝刃刃
来自东北的雪人：第二个错误是阿姆斯特朗的能力和俺相比还差着不少呢！俺的能力……
来自北京的飞月：大白天的就在这里偷懒，快去做好聊天室！
来自东北的雪人：——！

来自浙江温州的周旋：我长大了也想当《PG》的小编，行不行啊？不要说我会抢饭碗！
来自东北的雪人：有MM要来做编辑，俺当然是举双手双脚欢迎了！如果是美女的话……
来自北京的飞月：废柴，你又在胡思乱想了吧？
来自东北的雪人：当然，我们也欢迎各路有实力的掌机达人能够加盟我们，不过谢绝童工！
来自湖北的暗凌：老大，你转移话题的能力还是很强的啊！

来自南京市的琉璃雪：由于女同胞人丁稀少，建议给所有写回函的女孩子们人手一台NDS！（无限期待中^_^）
来自东北的雪人：这个建议不错，充分体现了我们对女读者的重视，应该考虑一下哦！
董事：嗯，如果这个建议被采纳的话，我准备每月从你工资里扣一半作为支持费！
来自东北的雪人：@_@！
来自湖北的暗凌：关键时刻装死，今天又学到了一招！



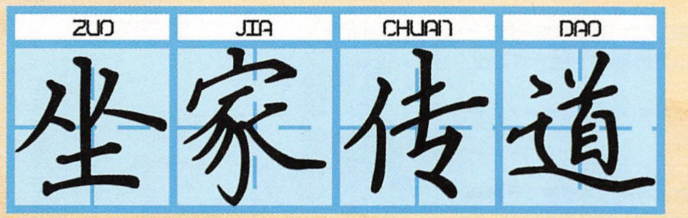
←江苏省南京市的森林之狼为小编们做画一幅。

来自江苏常州市的周天乐：圣诞老人，请在我的SP包中放SP，GBA包中放GBA，PSP包中放PSP，NDS包中放NDS，还有在枕头下填满卡带和光碟，哈哈哈！
来自东北的雪人：这样还要自己买一些包包，干脆一并让圣诞老人送了它不更好！
来自北京的飞月：世界上最贪婪的编辑果然是……

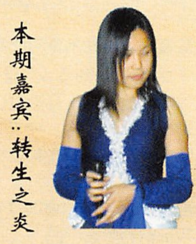
来自安徽省蚌埠市的陈亚光：本书是不是放了兴奋剂，看完后晚上总睡不着觉。
来自东北的雪人：不能吧，为了响应公平竞技的号召，俺已经很久不用这招了。
来自湖北的暗凌：老大，原来你真的……——！

来自广东省潮州市的某读者：为了庆祝圣诞节，强烈建议把雪人放在编辑部门口，相信雪人的魅力绝对比得过圣诞树。
来自北京的飞月：真的吗？我怎么就没看出来呢？还是把他挂到圣诞树上吧！
来自东北的雪人：d－ _－b，为什么是俺！

王新起	希望热爱游戏的朋友与我联系。
读者资料	22岁，男，300163，天津市程林东里7-1-509，兴趣：游戏、音乐



本期嘉宾：转生之炎



转生之炎的小档案	
笔名：转生之炎	生日：1980.10
职业：编辑	毕业学校：重庆工商大学
兴趣：一切剧情感人的游戏	

那天雪人说让我写一点关于游戏的感悟，很欣欣然地点着头，一时间好像有很多想法，理了半天，才发现游戏对于我并不是“喜欢”二字就能概括，从某种意义来说，游戏左右了人的生命轨迹——这话真的一点不夸张。

影响我的第一个游戏是当年的《格斗之王》，准确地说是KOF97。现在已经日薄西山的KOF系列，当年对于我却是可以不顾高考彻夜狂欢的东西。其间发生的疯狂的故事太多，难以一一道尽，惟独不能忘怀的有二：一是每个周五下午放学后（只有那一天时间会稍微宽松一点，足够我在学校和机厅跑个来回）拉着同伴从学校气喘吁吁飞奔机厅，二就是一家开在旮旯里的机厅。在那里我们度过了高考之后的狂欢之夜，后来三同伴各奔东西上大学去了，老板也打算把街机厅转手，最后一天请我们去玩免费的KOF。那时候对KOF已不再迷恋，去玩的原因只是因为纪念曾经在那里共同度过的时光，再后来……各奔前程，再也没有见过老板，只记得他本来是当老师的，俄语很好，因为他，我对于机厅一直存有美好的印象。

如此就结束了我的KOF经历，存钱买PS后随机器选了KOF97的碟子只是为了纪念曾经的热切。而当初和我一起玩KOF的同伴们，你们现在又在哪里？一切是否安好呢？

←为了不当拖稿王而拼命工作的转生之炎。

当KOF成为回忆的时候，第二个游戏《最终幻想7》就走进我视线。如果说KOF的时代是狂热，那么FF7留给我的是绝无仅有的感动，和朋友一起在深夜里看那些异常动人的剧情，抄了几大本的剧情对白，疯狂地寻找与之相关的资料，中午吃泡面馒头。不能和KOF带给我的那种刻骨铭心相提并论，这个游戏最后只留给我了英文单词和语法的突飞猛进，以及对当时朋友的怀念。这种怀念的情绪很自然地带到了以后的游戏历程中，用这个大概就能解释为什么我天生对悠远的故事无法抗拒的原因吧。然后就看到了《穿越时空》。

比起它的前辈《时空之旅》，《穿越时空》的名头显然要小得多，怀念的原因是某日里突然翻到自己半途放弃的剧情小说，我怀念过许多东西，怀念的理由是也许永远都不可能重拾当时的心境。我迷恋那两个如此相似又绝不相交的平行世界，——活在相同的世界里，却永远不可能相遇，这种感觉就好像站在地球上，看遥远的星空，想象着那里是否有另一个自己存在，玩这个游戏我很喜欢和NPG对话，听那些平凡的梦想，然后去另一个世界里看他们梦想的结果。不管是穿过迷雾走进冻结千年的死海，还是在夕阳下读自己的墓碑，都仿佛童话般天真，又深不可测。我不太喜欢大多数RPG里所有的人朝着既定的同一个目标迈进，我想，每个人都该有自己的目标和梦想，就像我现在所从事的职业，每一天的工作就是阅读别人的故事，悲欢离合，浮生若梦。

到这个时候大概已经奠定了我坚定的“剧情派”路线了，比之游戏性这种玄而又玄的东西，长大后的我更是将游戏看做一种变相的阅读（所以大家若知道什么剧情相当感人的游戏也不妨推荐给我^ ^）——我喜欢《莎木》，因为它符合于一个中国人对于“江湖”的想象。为游戏写东西也是从这里开始，文字游戏是我天生爱玩的，与其写那些不痛不痒自以为是的时尚东东，为游戏而文显然更符合我的性格，我写的东西中，绝大多数是与剧情相关的小说、杂文一类，但至今最爱仍是《莎木》。这个游戏对我的影响太大，它曾经陪我走过一段人生的低谷，让我在不想面对很多事情时有一个逃避的地方，同时给了我一个命运的惊喜，我想，这可能是游戏对于我到目前为止人生最重大的影响了。

责编/雪人

高恒	2个月后我会成为一名合格的军人，希望得到大家的祝福。
读者资料	20岁，男，400030，重庆市沙坪坝区七七一三三部队新兵六连一班，兴趣：电脑



方块世界 游戏人生

“啊！好酷的机子，好漂亮的画面，一流的手感！嗯，很棒，玩得真过瘾啊！我爱死你们了！哎哎哎，别走啊PSP、NDS，你们到哪去？回来啊……！”

哎！多好的机子啊，这样就没有了，真不甘心……老妈却在此时出现了，一个龙虎乱舞将我K出三丈之外“大清早的，你鬼叫什么？什么P，什么ND？什么东西啊？你看看你，房子都变成猪窝了，快起来收拾干净！”我乖乖地从地上起来，洗漱完毕开始浩大的整洁工作。

开始吧！从第一个柜了弄起。我拉开柜子，里面都是小时候的玩具。其实我是个很恋旧的人，那些东西我都舍不得扔掉，尽管老妈二龙虎乱舞舞了我不知道多次，甚至是老爸的“擒”月阴将我摁到地上多次，我始终都会紧急闪避，于是那些都侥幸留了下来。眼前我突然发现了一台掌机，Oh,my good!还是那台94年存钱买的俄罗斯方块机，虽然是旧了点，屏幕也花了两道，但应该还能正常开工吧！于是我找到两节电池装进去，YES，还行没有坏掉，于是我索性坐在地上玩了起来。坚持，坚持，我要破《掌机迷》的记录。不错啊，六七年没碰它了，手感还是蛮好，看着那些方格一点点垒上去，又一点点清下来，我真是兴奋啊！我还在用那时我的得意技，就是先在一边垒，只在版边留一条空格，然后就等待长条棍来填。不过这一招有危险性啊，等它来不是涨分的，必定是救命的了！

门外传来了脚步声，可是我的注意力都在方块格子上了，什么都没听到。原来是……龙虎乱舞再次击倒……我刚要定身回避，老爸也出现了，再次“擒”月阴按住了我。“你妈叫你收拾，你什么都没做，还把房间弄得更乱，这些是什么啊？积木，变形金刚，你几岁了啊？”我倒在地上，手里依然抓着掌机，嘴里不自觉说“你们赖皮，还用援护，为什么我没有……哎！还好我及时的按住暂停，我的伟大的记录才得以保全。”

惨剧就是这么发生的，结局当然也是无言的。当屋外的树上乌鸦大声叫过之后，我的那些宝贝全都变成了门外的垃圾，惟一让我感到欣慰的是我保住了那台掌机。

晚上，灯下，我拿着它看着那个辛苦了一早上的记录心里也只产生了这个想法：对不起了，《掌机迷》，我破不了记录上不了封神榜了，云云，我也对不住你啊！罢了，怎样都好了！打开抽屉，突然又看到了那台GB和正在玩的GBA,好像我突然间经历了很多，我总以为自己还是个不懂事的小孩，然而我在摸着下巴仔细看着它们时，才发觉我已是个二十岁长着小胡子的大二学生了。就像前几天去的合肥三河镇的古村落一样，一边是旧村落，一边是新居民区，仿佛经历过不同的时代，异样风情，异样的感觉，而面对桌上的三台掌机，感觉到的也只剩下这些年与之相处的一点索尼。类似的按键和塑料外壳，不同的只是颜色或者机体内在发生了变化，我也似乎正在经历那如从灰白到彩色的生活。

当我将它们一一打开，看着机子上不同的LOGO，不同的背景音乐，不觉间又将眼神移到了GBA后面的位置上，尽管后面没有了后续实体,只是SP、NDS、PSP的照片黑了，但是我很快又将眼光收了回来。虽然清早我还做着拥有NDS和PSP的美梦，但是我不得不承认，从前的快乐要远比拥有它们的意义大很多，包括GB和GBA，虽然它们已经或既将成为历史，不过方块掌机的涵义又更深了一点……

晚上，我依旧在不断地玩着俄罗斯方块分数却再也超不过早上了。只是因为脑子里还想着些什么，是过去现在还是未来？一时也说不清楚，只是隐约觉得短短几十年也不过如此，而我的未来又该是怎样的呢？黑白的生活终于将会结束，多彩的生活既将到来，而我的性格似乎一点也不曾改变过，我的人生似乎像是那排掌机经过的岁月。不管我到了哪里，不管在我身上会发生什么，掌机情结似乎是不会变的。

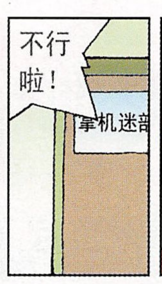
当我再次回到学校，开始我的大二生活时，随身携带的又多了一台俄罗斯方块。大学路上，人生路上，让辉煌如方块般一点点累积，让我走的每一步从过去到未来都是那么稳。

方块世界，游戏人生……

文/谢飞　责编/雪人

赵浴光	共同的对游戏的执着让我们走到一起，《掌机迷》把我们拉近，感谢《PG》带给我们曾经的感动……
读者资料	23岁，男，150001，黑龙江省哈尔滨市南岗区东大直街199号57号信箱，兴趣：足球、PS2、掌机、音乐、看《掌机迷》


抢购PSP大作战
华尧作品


不行啦！
掌机迷部


编辑部这么多部PSP你就卖我一部嘛。
不行不行！那是读者的奖品啦！


现在第一批PSP都已经断货了，偶尔有散货但是也太贵了……


那我也没办法呀，抽奖的数量也是有限的……

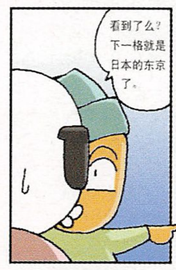

真是好不容易等到了，却又买不到……呜……
……

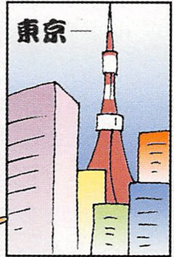

不过听说最近日本那边又有一批货开始卖了哦！


你也说是日本了，我哪去得了啊！

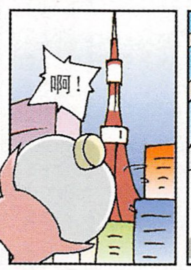

那有什么难的？！
!!

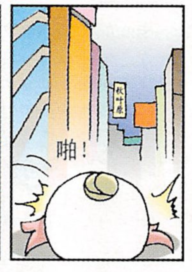

怎么说？
很简单嘛！现在我们在漫画中呀！
合金

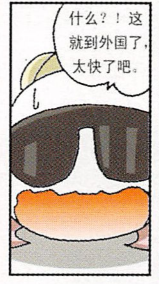

看到了么？下一格就是日本的东京了。


東京——


就这么直接过去不就好了。
踢


啊！


啪！


什么？！这就到外国了，太快了吧。


这位长得和我很像的仁兄请等一等！
哦！？


请问这里是什么地方？我现在在东京的什么地方呢？
你第一次来东京么？当然是秋叶原电器一条街啦！


而且在那边PSP的第二批现货正在发售呢，我也是来排队的。


这小子已经开始在排队了。
我是来替大雄……
你这人太没有道义了吧，竟然先……


人可真多啊！这样下去就算轮到我估计也卖光了……

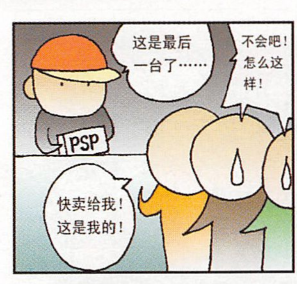

稍微插个队应该没什么吧……
悄悄地……

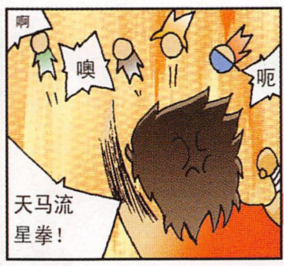

有人插队！


那边有个跟我长很像的人在插队！
你这不明显的报复嘛……
众人喷怒中……

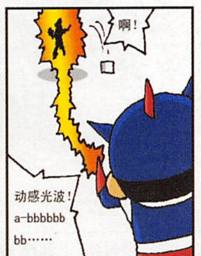
为了PSP管不了那么多了……

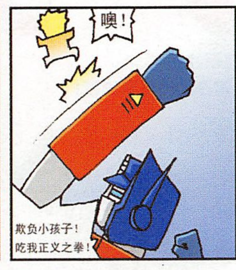
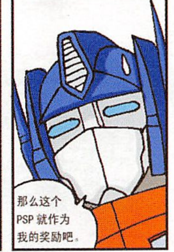
这小子还真敢插在我们前面。
你老实一点！不许插队！
大哥又发怒了……
新鲜大哥！

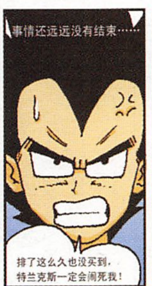
不好啦！只剩一台PSP啦！
啊！
什么！

这是最后一台了……
不会吧！怎么这样！
PSP
快卖给我！这是我的！

哼！排了这么久，没理由得不到！

啊
噢
呃
天马流星拳！

嘿嘿！东西是我的了！
PSP

喂！你这是抢吧！那我也可以抢喽？！

啊！
动感光波！a-bbbbbbbb……

这东西对你不合适，还是让给我吧！
啊！美牙救我！

噢！
欺负小孩子！吃我正义之拳！

那么这个PSP就作为我的奖励吧。

咦！？怎么不见了？刚才还看见在这里的……
硬拼不是对手，我偷偷给捡回来了……嘿嘿！
PSP

事情还远远没有结束……
排了这么久也没买到，特兰克斯一定会闹死我！

我得不到的东西，别人也别想得到！

东京……
轰！

这又是何必呢……
已经完全报废的PSP。

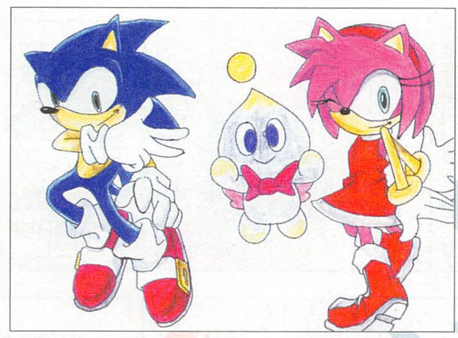
什么！给我的！
掌机
数小时后……

听说你要买PSP，所以引进下期掌机迷的奖品中帮你购得了一个。

费尽周章终于买到了PSP。
真是不容易啊。
不过总算还是买到了。

展现掌机玩家绘画实力的天地——

任性贴图区



↑SONIC A3 河北石家庄 星隐

SEGA的偶像最近常在贴图区露面哦！



↑忧郁的强袭 上海市 WZ-shine



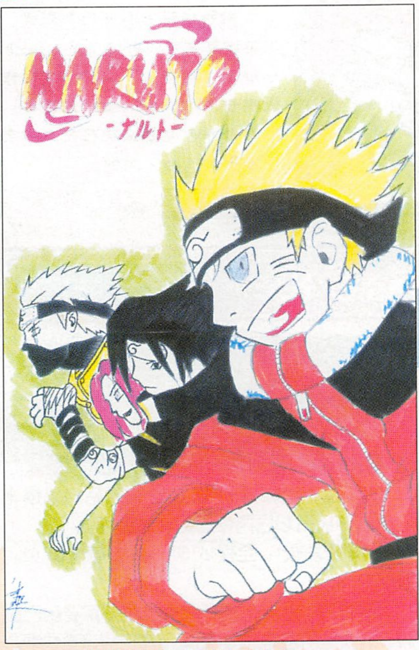
←牧场生活 河北邯郸 张佳文



→乘龙 上海市 周中隆

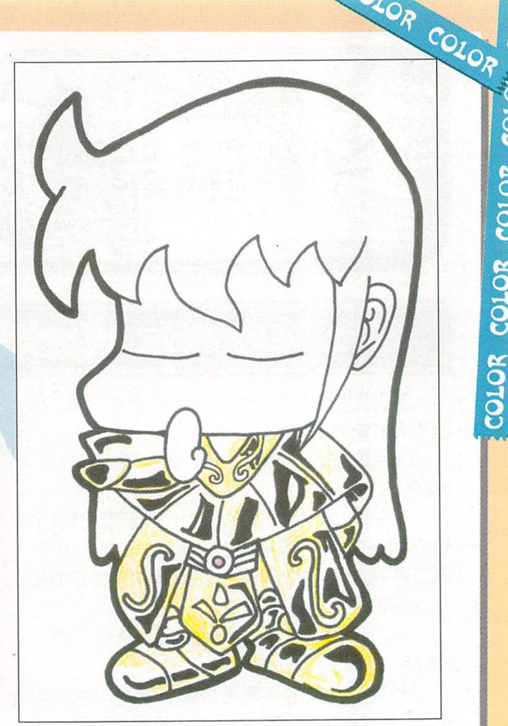


↑索尼克 广西北海 刘倩贤



↑火影忍者 天津市 刘绍雄

鸣人的同伴画的还不够细致哦。



↑黄金圣斗士之沙加 北京市 杨晓蕊



↑魔侦探洛基 山东潍坊 李海静

彩色铅笔的上色非常不错呢。



↑灰原、步美、柯南

三个人手上的书是《掌机迷》哟。

不知道大家有没有注意到，有些读者的画稿是经常在贴图区里刊登的，比如来自河北石家庄的星隐、来自北京市的李力阳和天津市的刘绍雄等，感谢你们的热心支持，同时也希望有更多的读者在任性贴图区一展自己的绘画实力。

上期的幸运读者是星隐，请等待贴图区的幸运小礼物吧！

最后要提醒大家一下,贴图区收到的画稿里有一些尺寸非常大的作品,无法扫描,所以如果超过A4尺寸的画稿最好用数码相机拍照,以电子画稿的形式投稿。我们的邮箱是PG@VGAME.CN,请注明“任性贴图区”收。 责编/暗凌



封神榜征集高手游戏影像，来稿请至掌机迷邮箱pg@vgame.cn注明“封神榜”栏目，同时请说明录像时使用的模拟器版本，你的录像可能会出现在光盘内容“高手竞技会”内哟。

Vol.23 文字整理/窗外不归的云 责编/暗凌

鬼脸海滩新成绩全程54秒85

挑战/讲解：冬★羽翼

这次我带来了上次的3个跑道的更速记录，相信不会很快被超越的啦！

1-2鬼脸海滩：全程54"85，单圈1蘑菇18"15、3蘑菇16"35。

主要是3个地方注意一下：一是起跑后第1个和终点前的转弯在不能碰水的情况下尽量贴边开；第二是近水后的跳跃到位；三就是快到终点的起飞点要把握好。

1-3河滨公园：全程56"50，单圈1蘑菇18"01、3蘑菇12"80。

利用上次说的穿墙大法吧，就是半圈的那里。3蘑菇12"80（这个时间应该是几近而无人能超越的了），里面我利用了2个近道，第1就是U形转弯后开到前方的水潭，爆个蘑菇飞过去，入水前爆发，上水面后立即按R，近右墙（偏左是1个个方砖）后右转，正好从间隙穿过，感觉像打水







漂，此过程不用减速即可完成；2蘑菇用来爆半圈；从水中被吊起后再爆蘑菇，到终点。

1-4库巴宫殿1：全程45"50，单圈1蘑菇15"02、3蘑菇13"90。

利用转弯的小跳，还有跳板那里一定要自己跳过去哦，我是用碧奇开的，如果用库巴应该更快吧。

5-1湖滨公园：全程1'06"03，单圈1蘑菇21"63（无减速通过）。

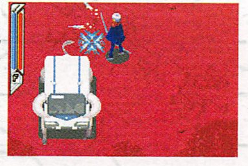
这个赛道的爆发点很难找，大家可以参考一下我的：开始是N个转弯，过桥后右转+爆发+跳跃，一次完美的水漂。

《忘却的旋律》HARD模式BOSS挑战

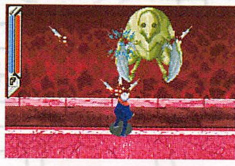
挑战/讲解：来自东北的修罗

最近好像没什么动作游戏，闲暇之余用这个试手，权当热身运动。游戏中的BOSS活动规律都比较固定，不禁使人想起当年FC上淳朴的关底，怀念啊。整个过程难度不高，无论男女老幼都能轻松上手，流程太短，打到最后不大过瘾，开始思考为什么64M的游戏不到一小时就能打完，在看过几位MM的大招以后恍然大悟——原来如此。

第一关河原：西班牙斗牛版公共汽车，露面时先发两枚导弹，然后直接向前方冲撞，在它发弹时走到侧面，然后攻击即可；变红后静立不动，待屏幕震动之后迅速移动位置，继而回头攻击，几个回合即告胜利。



第二关白夜岬：面具人版机械鸟，同时发出五支鸟翎，稍微移动可以轻松躲过，当它蓄力准备吐火时，己方要走到远端攻击；变红以后速度会加快，注意躲避时的位置微调。



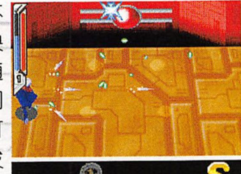
第三关鼠讲谷：大力神版耗子一只，起初用爪子抓人，一击不中后召唤一堆小耗子，只要原地攻击就好；变红后同时伸出两只爪子，不过它攻击的准备时间太长，有充裕的时间闪避并反击。

第四关猿人湾：修理工版狒狒，举手示意后出现一只大扳手直捣黄龙，稍微移动就可躲过，蓄力以后会打出六枚跟踪导弹，移动到距离较远的一边攻击；变红以后速度加快，小心导弹。

第五关圈外圈：传统版大型要塞，起初有三种攻击方式，从一侧出现三支激光发射器，到最上面或最下方均可躲过；发出四枚导弹，绕圈即

高毅祺	深夜时玩着《龙珠大冒险》时，感觉好像回到了小时候顶着睡意看《龙珠》的日子，好怀念啊！
读者资料	18岁，男，810300，广州新港西路237号华彩二街B栋3梯602室，兴趣：看《钢炼》、打篮球、绘画、唱KTV、玩掌机

可；出现一只触手不停地发出子弹，在中央的子弹流稍靠右，并随着触手移动即可。同时要把四只红灯打碎，每只需要十五发子弹，下面的靠近攻击五次即碎，上面的要打八次。然后要塞中央的枢纽部分开始疯狂地发射子弹，围绕屏幕一角躲避并反击，尽管不大擅长STG，修罗还是完美地解决了最后的问题。俺的评价为S。





隐藏第五关迷宫岛：需要使三个MM通关后出现隐藏人物黑船，然后使用他过关才能出现。第一关剧情中的刺猬头BOSS终于出现了，他的招数极其简单，就是朝八个方向发射飞行道具，然后瞬间移动到己方旁边出重拳，把握好距离后攻击他，似乎是所有关底中最菜的一个，这个依然打出S。





最后是所有人的通关画面，里面还有所有人的必杀技录像，单看这个效果比鬼眼狂刀要好得多。



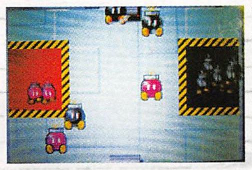
NDS马里奥64小游戏炸弹突破250个

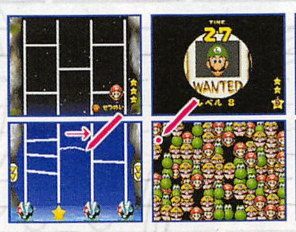
挑战/讲解:C.A.B.



2004年底，老任的最新异质掌机——NDS终于发售了！随着主机的发售，其伴随主机的软件阵容更是令笔者眼前一亮，哇！这不是我当年最喜欢的超级马里奥64吗！想起当年用模拟器玩收集了全部星星的感受真是太兴奋了！如今能够在掌机上体验到它的强化移植版本，是偶做梦也想得到的游戏。

说起马里奥中的小游戏，个人最喜欢的就是冰上龟壳大碰撞、数字弹珠台和双色炸弹这3个游戏了。经过了个人的研究后发现其中双色炸弹最依靠技巧和反应，龟壳大碰撞则靠的是力道和运气，而数字弹珠台则更依靠运气，龟壳大碰撞本人的最终成绩是63120分，数字弹珠台嘛，运气不错全中了以后达到了14900分。相对来说双色炸弹的纪录就没有那么容易破了，这个游戏是有速度的设定的，开始时只有上面1扇门里出来炸弹，而且是一种颜色的；之后便开始从下方的门出现；随后从原本的单色变为了两种颜色从两边各出现1只，到了80个左右的时候炸弹的出现频率加快，首先是两边同时各出1个，之后是两边同时各出2个，到160个过后开始两边同时出现5个（上2下3），在这样的情况下保持冷静的头脑，不慌不忙地依次把炸弹带进封锁区域内才是关键所在。



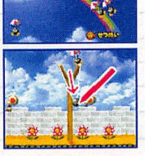




本人挑战的最终结果是256个，下面来说几点关键性的做法：第一，要把机器斜过来放，把角度调到你的右手手腕的转动与触摸屏幕适合的角度，这样，不论是上面的炸弹还是下面的炸弹都可以轻松地带入封锁区域；第二，这个游戏也要靠动手能力，炸弹的面积不大，如何确保每次都能够一笔把炸弹带入制定区域才是关键，这要靠多次的尝试和反复练习，达到最好的手感；第三，因为后期炸弹的出现数量和频率都会非常快，所以反应也是关键，在没有带错炸弹的情况下准确无误地快速拖动每个颜色的炸弹就能确保不死。这三点非常关键，如果有更好的办法也可以和偶交流交流。









戴睿哲	掌机迷在我平淡的生活中添了不少欢乐。
读者资料	13岁，男，215001，丁相象小石子街2-1号104幢，兴趣：看PG、play games

问答无双

文字整理/窗外不归的云
责编/暗凌

Q 1、EZ FLASH烧录卡可以看电影和听MP3吗？如果可以，请告诉我具体方法。

2、电影卡可以自己在家里把VCD转换成GBA格式吗？我对电影卡不是很了解，问一个菜鸟问题，能给我具体解释一下什么是CF卡和SC卡吗？

3、另外我想拥有一套完整的电影卡大约要多少钱？

jiyucong_1742_cn



1、关于普通烧录卡听MP3看电影的问题，在前面我们也强调过，虽然其无法像电影卡一样方便，但是满足一般需求还是可以的。如果要实现这两个功能，就必须要找到相关的软件，比如听MP3可以用GSM PLAYER，也可以用GBALPHA WALKMAN，这些软件都很常见，到网上找找吧。

2、电影卡的软件支持许多格式，VCD的DAT它也支持，所以能够转换。至于CF卡，则是一种存储卡，SC卡相当于一个转接卡，我们将游戏和电影拷到CF卡里后，必须要将CF卡插进SC卡里，然后再将SC卡插进GBA才能游戏，所以说如果要玩SC卡，必须要有CF卡才行！

3、一套完整的电影卡应该包含一张电影卡以及一张CF卡，如果是电影卡+256M CF卡，那么应该在400元内可以搞定！

Q 我有个问题想请教，我买的NDS到现在还没一个月，上屏就进了一点灰尘。不知道该怎么办，虽然不影响游戏但是看起来觉得怪怪的，如果自己撬开弄，怕以后进更多灰，不知道该怎么办，请指教，我的GBASP不像这样啊，是不是说明NDS做工有问题啊。

jick87040995



从整体上来说，NDS的做工应该算是不错的，我的NDS买来已经有一个多月了，没有出现进灰的情况，你遇见这种情况应该少见，想去灰的话可以找家游戏店的师傅帮你弄，自己搞不好确实会弄进去更多的灰，不过我并不推荐打开外壳，因为任天堂的无尘车间我们没法比，再怎么也会进灰，既然不影响游戏那就不管它吧！但是以后一定要小心哦，NDS可不能乱甩，最好买一个包包吧。

Q 今天我买了一台二手的SP，380元，送一个耳机转接线、一盘卡、一个包，卖主是今年二月买的，很实惠，但是背光灯坏了，该怎么维修？在哪儿修？能修好吗?大概要多少钱？ zxhzql



准确地说，这应该是“前光灯”，这个配件市面上没有见到单独出售，如果想更换的话恐怕很困难哦，就像更换屏幕一样，现在也只剩下一个办法，就是去游戏店找找有没有换下来的配件，也许运气好可以找到，但是几率很小。

Q 我前几天从网上下了FC合集的ROM玩，我同学说FC的ROM烧卡烧机子，不知道是不是真的？另外，最近刚以550的价格入手二手SP一台，然后发现屏幕有点重影，图像倒没什么，就是黑底白字的时候重影有点厉害，同学说没事，是我看屏幕的角度不对，后来我发现我同学的SP也是如此，请问这算是正常的吗？



1、没有这种说法，不会烧机的。

2、价钱倒是不错，比较合理。至于重影，少数主机都有这种情况，你不必太在意，但是如果影响游戏的话就可以考虑去找BOSS换机了。

Q 1、请问《PG》后面的商城是否可以邮购到GBA收音机，普通的GBA用AV转换器及烧录卡之类的周边物品。

2、我的GBA是美版的，03年末入手，后面的数码和铭牌是另开的，号码贴在铭牌上

张恩博	NDS的创意在哪？在于多了一个“鼠标”，要说时尚、功能，那还得是PSP，那才是身份的象征啊！
读者资料	264006，山东烟台开发区高级中学高二1班

方长方形的格内，是否是翻新货？

3、我有一张128M的充值卡，不知烧合卡是否能烧满128M。另外有没有周边功能，例如，看小说、听音乐、金手指。

1、据我所知目前商城好像现在没有GBA收音机卖，而且这个玩意儿实用性并不大，不推荐购买；而AV转接器和烧录卡目前也并没有出售。

2、单纯这样描述是无法区分翻新机的，不过美版机翻新外壳比较少，所以是翻新机的几率比较小哦。

3、不行的，LOADER要占用一定空间，所以不能烧满128M游戏。至于你说的那些功能，目前好像充值卡只有金手指不能实现。

Q 1、神游的sp的电池是否可以和任天堂的换着用啊？

2、我用的烧录卡是CF卡，这种卡应用哪种烧录器啊？我对烧录知道的很少啊！我能自己买烧录器吗？ 万比

1、行货小神游SP的电池和水货GBASP电池是通用的，能够换着用。

2、如果你拥有一块CF卡，那么就可以使用我们介绍了多次的SC卡，而且目前只有它才能使用CF卡。目前SC卡应该在280－300元之间。

Q 1、GBALINK购买时是和烧卡器一起出售的吗?各容量的卡售价分别是多少钱？次时代商城有售吗？

2、神游SP包装内都有什么?有充电器吗？

1、这个得看你的要求了，不过照说一般买烧卡器时都会随机购买烧录卡，除非你已经拥有了。一般来说烧录卡套餐里包含有卡和烧卡器的。目前商城没有烧录卡卖。

2、GBASP+说明书+充电器。

Q 我现在有一台P4电脑，内存256，用的是VBA1.7，运行游戏时速度不稳定，时快时慢，那叫一个费劲（波动上下20%），甚至有的游戏运行为半速(50%)，设置各种限速不好使，有什么办法可以解决？

暗凌友情提供帮助：其实前段时间我也遇到了类似的问题，更改设置的限速只是限制了模拟器运行游戏的最高速度而已，而想要流畅运行游戏的话可以设置跳帧。具体设置方法为“选项”——“跳帧”—数字0到9，选择0为不跳帧，数字越大，由于跳帧而缺失的游戏画面越多，所以还是根据自己的具体情况来调整吧。

包打听

问 GBA版《火影大集结》除了得到李小罗还有别的隐藏要素吗？ 南京 金通

问 《恶魔城 晓月圆舞曲》中第36号魂和82号魂怎么得到？

《口袋妖怪绿宝石》中三只神兽都已经收到，收三神柱从水中的六芒星阵潜下后到了那个屋子里，说是可以挖洞后进入，但是我挖不了。 浙江 尚学宇

问 《口袋妖怪绿宝石》中从废弃船上潜水到船内部，有一些发光的东西为什么不能拿？ 江苏 毕朗杰

答 **17期Q4：**那个状态是魔法反弹状态，可反弹所有魔法在施放者身上，应该是角色身上穿着“反弹铠甲”造成的。

20期Q1：120号路的古迹（需要穿过草丛，耐心找）有一处大石头被小石头包围的地方，进古后为古迹，在文字前面站着不动大约两分钟门就开了，里面就是钢神柱。105号冰道也可发现一处大石头被六块小石头包围的地方，进古后是小岛底洞，在洞的中央用飞空术开门，里面是冰神柱。 江苏 徐陆

答 **23期Q1：**其实卡斯特和阿加迪奥给的火之星在道具栏中加鲁西亚的类似黑色袋子的壶里，对着龙头点此道具即可。 光ZERO

答 **24期Q1-2：**收集100%魂100%地图后，在混沌界的一个小房间里得到，房间外是城中见死神的前面一个大间。混沌戒指的作用是不消耗MP，通关后的BOSS RUSH模式最好装备混沌戒指去挑战。 上海 朱宇昊

答 **24期Q2：**应先找到船，然后开船去打一个人，和他说话，他会告诉你在椰子树处调查会有飞空艇。 吉林 李伟

钱汇杰	我名字中的三个字都分别出现在了中奖名单中，但就是因为是分别出现，奖品就分给别人了。
读者资料	20岁，男，200434，上海虹口区洁源路111弄6号102室，兴趣：玩游戏、听音乐、画画、打乒乓、吃



文/转生之炎 责编/暗凌 vol.2

女生·游戏·GO！欢迎各位女性玩家在这里讲述自己玩掌机的故事，分享游戏的快乐。

转生的游戏观点

曾几何时，MM向游戏被定格大眼睛和长头发的世界，只要略微翻开杂志上对于女性游戏的推荐，无一不见帅哥靓仔，翩翩而来，更甚者，剧情犹如琼遥电视剧之游戏版，少男少女们高举的是拯救世界的大旗，说的是你侬我侬的软语。或耍帅，或扮酷，从懵懂少年到成熟大哥，反正抓进篮里全是菜。——前者摆出烂番茄更夸张的笑容让一群MM晕菜，后者则故做深沉地引来一片声嘶力竭的尖叫。

然而，我们终有一天看腻了，浸泡在太多大眼睛长头发的包围中，糖果虽甜偶尔也需要换换口味，从实际经验来看，游戏发展到如今这个阶段，还真正沉迷于恋爱AVG中的MM数量并不多，而且在与时俱进的游戏潮流中还时刻存在着遭受“种族歧视”的威胁，——其实，但凡一切可爱的、亮丽的、甚至既不可爱又不亮丽，但却够意思、够另类（前提是难度并不变态）的游戏MM都不会拒绝，EXCEPTE，大多数MM还是自觉地与战争、钢铁、飞机、大炮和机器人绝缘。

MM到底喜欢怎样的游戏？从历史定律来看，MM对于游戏最关注的两方面就是画面和剧情。优美的人设和色彩绚丽的背景当然是能够获得MM第一眼的好感——而剧情，作为男生，可能很难想象女孩对于游戏剧情的在意。那是一种寻找梦境，实现幻想的过程。一些女孩可能喜欢波澜壮阔的史诗，而另一些女孩可能更倾心荡气回肠的爱情。虽然方向不同， 但共同的一点是：细腻感人——至少能够激起女孩天生多愁善感的共鸣，至于其他如游戏性之类，如果游戏的剧情够动人，那么几乎可以被忽略不计，我想，这也就是男生对于女孩向游戏不能理解的地方吧。



游戏性，有时候对我们来说真的不重要，玩游戏，对女孩来说也许只是以另一种方式阅读。

闲话说得太多，现在，我们还是来推荐几款画面和剧情都极为上品的游戏吧。

约束之地





↑异常精美的CG画面，让本来就喜欢画CG的转生看得眼睛冒泡泡……

远古时代，世界被划分为完全不同的两极，一边是神所居住的“神界”，另一边是魔族所居住的“魔界”，1000年前，魔族发动了对神界的侵略，世界由此而变得一片混乱，为了挽救神界的衰亡，神利用天使们的集体牺牲而创造出新的战斗武器——告死天使，并最终将魔族封印起来。然而在这场神魔大战中，还有一处美丽的浮游小岛在神的保护下没有受到战争的侵害，这就是为神灵们再次降临而做好准备的“约束之地”。1000年后，大地突然出现了魔族复活的征兆，为了阻止魔族的复活，作为神的代理人的“七贤者”决定唤醒神力，以拥有黑色双翼的告死天使来毁灭这个“约束之地”。

转生以为，这款刚发售不久的游戏差不多可以位列GBA游戏中画面精美之最了。虽然是

欧阳煜	令我最郁闷的事是24期光盘竟然全程无声！不过经事后检查发现，本人看VCD时忘了接音频线……
读者资料	17岁，男，100071，北京丰台，兴趣：编程、足球、看书、打机





移植自WSC的作品，但是其漂亮的画面和精美的人物仍然令人惊叹。整个游戏就像用一幅幅精美的CG所连接，虽然有人说GBA版本的人物设定还不如WSC版本，但转生个人还是更喜欢GBA移植版的风格游戏中——既卡哇依又不失个性！另外，游戏使用特技的画面也非常华丽（虽然个人觉得比起《黄金太阳》略逊少许），强烈推荐给画面至上论的女孩们，这款《约束之地》不会让你们失望。剧情方面，以转生现在接触的部分而言，也只能用"中规中矩"来形容了。最后悄悄说一句：这游戏发售的时间不久，万一卡住了，还来得及买本杂志找攻略。



风之克罗诺亚

《风之克罗诺亚》的系列游戏最初在PS上登陆，当时就被它极其绚丽的色彩所吸引。那简直是一个非让MM动心不可的糖果般的外表。首先它的设定够可爱，《风之克罗诺亚》的舞台是一个色彩鲜明亮丽的童话般的王国，蔚蓝的天空飘着朵朵白云，无边的绿野开放着星星的小花，茂密森林里有巨大的植物张开绿叶，完整的一个"绿野仙踪"。连敌人都是圆滚滚、胖呼呼的飞鸟，怪兽，一但遭受攻击后，就像吹了气的气球一样鼓了起来，圆鼓鼓地不停旋转。游戏的每一关都是一个充满奇思妙想的奇妙舞台。在《风之克罗诺亚 梦见的帝国》中，从森林大地到积木之城。从云端国家到梦中世界，我们的主角跳跃在其中，收集着梦的碎片，对于玩游戏的女孩来说，何尝不是一个造梦的过程。另外，游戏中一些细节的设计也让人很喜欢，比如对着含苞欲放的巨大花蕾仍过去一个被用气吹涨的敌人就会完全"盛开"，比如利用空中的气流扶摇而上，那种感觉，只有梦幻两个字可以形容——相信很少有MM能够抵抗这种诱惑。



↑《风之克罗诺亚》在GBA上的两款作品都非常清新可爱。





《风之克罗诺亚》还有一个值得向女性游戏玩家们推荐的理由，可能这个理由会让男玩家们觉得有点"不齿"，那就是：对于不喜欢深沉游戏和高难度动作带来的头脑折磨的玩家来说，《风之克罗诺亚》同样是一个好选择。

《风之克罗诺亚》一共在GBA上推出过两款游戏：早期的《风之克罗诺亚 梦见的帝国》和稍后的《风之克罗诺亚2 星之徽章》。总体来说，这个系列虽然是动作游戏，但难度都比较低，所以不会对大多数女性游戏玩家上手带来多大的难度（像转生这样动作苦手的人也能轻松通关，所以姐妹们不必怕难度，抄起家伙勇敢冲哦）。另外，这个游戏某些关卡设计得又很有意思，一旦掌握了简单的操作方式后，其丰富的变化也绝对不会让你感到单调的。

如果是玩烧录卡的女孩，建议可将以上两个游戏同时烧录，玩累了《约束之地》的细腻深沉的剧情，那么正好换清新亮丽的《风之克罗诺亚》醒醒脑——这两盘配菜，大家不妨试试。

张书豪	一日，上政治课，同学玩GBA红宝石，结果被老师没收并被罚站，此人说："My god！我没存档，还给我！"全班晕。
读者资料	15岁，男，266071，山东青岛东海路18号海悦中心4号楼一单元501，兴趣：打GBA、PC

睡前通一通，生活更轻松

Shaman King™

通灵王的掌上雷剧

文/绫小路义行　责编/雪人

雪人："……你确定这次文章的标题真的没问题吗？听起来很像是某治疗便秘的药品的广告耶！"
绫小路："你放心吧，我是在深刻理解了这次要写的动画主题之后，才确立下来的标题，它足以代表动画的全部思想！"
雪人："那你还记得本期是要写什么动画及相关游戏的评论吗？"
绫小路："……今天天气很不错耶……要不出去散步加看看沙滩上的落日呢？"
雪人："-_-# 现在去海边只会被冻死吧！我们还是来玩玩组词游戏好了，看看能不能让你想起这期你要写的东西。"
绫小路："好啊，雪人君，尽管放马过来吧！组词游戏我最擅长了！"
雪人："第一个字是'通'，请组词……"
绫小路："神通广大的绫小路义行！"
雪人："第二个字是'灵'……"
绫小路："绫小路义行是无所不能的完美存在！"
雪人："最后一个字是'王'……"
绫小路："绫小路义行的文章才是这个世界恶搞的王道啊！"
雪人："来人！拖出去踢飞！我想结束与这个白痴的对话！我忍他很久了！！"
结束写作，下面开始为绫小路开追悼会。

这样的事情当然是不可能发生的，因为今天我们要研究的作品，乃是大名鼎鼎的《通灵王》——所谓"通灵人"，就是那种人死了都可以把你灵魂召回来的职业。虽然大过年的说这些不太吉利，不过我家的马桶上个礼拜好像不堪忍受绫小路的虐待而宣告罢工了，谁能帮我召回它的魂啊？？



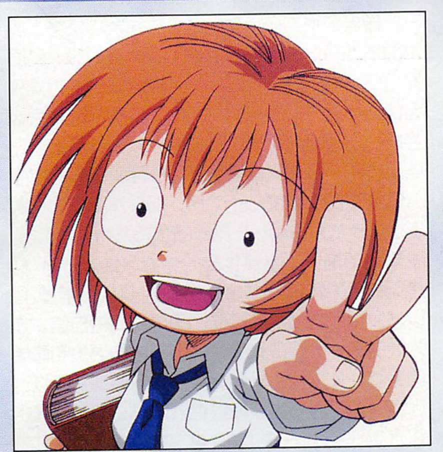
"不要理这个会认为马桶有灵魂的变态，我们还是去游戏店看看PSP究竟有多帅吧……"

扑通……绫小路的PSP掉到马桶里去啦！

"绫小路君，我们突然不想去游戏店那么远的地方了——请让我们为你召回马桶那纯洁无瑕的灵魂吧！"

话说回来，能吞掉一台PSP，这马桶也着实大的可以……

唐小峰	无论NDS赢还是PSP赢，这都是历史发展的结果。
读者资料	16岁，男，526500，广东封开县江口镇江口中学高一3班，兴趣：很多



《通灵王》的剧情开始是从一个叫小汤山……哦，是小山田万太的中学生自述开始的，而这种开头曾在当时引起了不小的恐慌："这次的主角是这个家伙吗？好可怕……""这次的故事是叫《鬼太郎传说》的吗？好恐怖……""真的没有帅哥出场的吗？好发指……"万太以他那小到常常会造成别人误会的矮小身材和酷似日本经典妖怪鬼太郎的造型，自一开场就完全地被观众踩在脚下，全然没有应该身为主角所能得到的尊贵殊荣。不过这个万太郎（连名字都与"鬼太郎"只差一个字而已）尽管外表丝毫不起眼，却是引领整部动画的灵魂人物哦！（长得不好看的主角就给我去死当背后灵吧！）理论上应该是主角的万太由于第一集就被观众无情地抛弃，只得在后面的剧情里退居二线改做伙夫，但他的弱小的确是不争的事实：在遭遇敌人时，不是被抓去当人质，就是经常会被打成如来佛祖——"万太被狂殴——打中国一地名！""呃……是曲阜吗？因为他被'欺负'了啊……""正确答案是'包头'，被打得满头都是包的意思！""……"在强大的安娜面前，万太从头到尾留给观众最深刻的印象除了他做菜做的不错，以及打扫房间很认真之外，似乎再也没什么值得去刻意记忆的东西了。然而随后万太只用一通电话就弄到了一架私人飞机的阔绰，立刻改变了所有人对他的看法——"原来是公子哥呀……""仔细看的话，他长的也很正太很可爱呀……"说他深藏不露也好，说他伪装出色也好，开始时的无魅力角色到家财万贯的少爷，虽然身份转变之快着实让人感到难以适应，却也多亏了他，才从死人堆里拽出了真正的男主角一号种子选手。

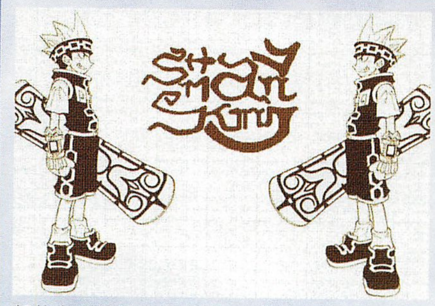
三更半夜，一个少年独自坐在墓地里，不时地与身边的空气交谈，并在红色的月光下时而露出神秘的笑容——听起来颇具恐怖电影效果的场景，若是拿给祖母级的人物必然会成为吓唬小孩乖乖睡觉的枕边故事："一只绣花鞋，咿咿咿……""半碗糖炒米，呀呀呀……"且不管这"咿咿咿""呀呀呀"的象声词是否真正具备烘托气氛的效果，但在一堆亡灵和罐头盒(这访客真没道德……)中间，冉冉升起的不是朝阳，而是麻仓叶。



万太与麻仓叶的邂逅具备了一切最不浪漫的要素：两个长相都不能给人带来第一好印象的正太，绿色鬼火四处乱窜的坟场，背景是墓碑、纸钱和招魂幡——即使某些心存不良念头的人："哦呵呵，两个纯情男生的故事……"也会在见到这种设定之后立刻意识觉醒："咿呀呀，两个吓鬼少年的故事……"即使麻仓叶的外表也称不上华丽俊俏，但在万太的衬托下也立刻具备了身为主角必备的玉树临风："老板，我要买张《通灵王》的海报贴床头……虾米？！没有道莲的了？也没有瑞瑟格的了？？偶可不要鬼太郎！还是要麻仓叶好了……"这个总是一口一个"船到桥头自然直"的少年，最大的兴趣就是懒洋洋地躺在屋顶上晒太阳，类似70岁老翁的古怪癖好难免会给观众窃窃私语的机会："看上去很不可靠呢……"于是在感化了阿弥陀丸这个看上去很可靠的保镖之后，麻仓叶的异性缘似乎一下子好了很多："叶君，请华丽地让我们摸武士的胸肌吧！咕咚……"(雪人：-_-b ……)叶的个性相当温柔（老好人的那种温柔），在面对蜥蜴郎的屠刀时也毫不畏惧（刘…刘胡兰？），正是因为他的这种童叟无欺，才令阿弥陀丸感动地誓死追随。

而这个阿弥陀丸也实在让人失望的很：刚出场时不同于一般低等灵阿猫阿狗的那种威风凛凛，着实骗了一把女生的桃心眼，而小西克幸的声优演绎的确曾给人不少浮想联翩的空间——有壬生京四郎或者鬼眼之狂当背后灵是一件多么值得憧憬的事情啊……啊，讨厌，京四郎大人又在偷看人家洗澡了！脸红红……（雪人："喂！你又在

贾红磊	自私、高傲、冷漠！我是恶魔城中唯一的嗜血者！DOOMSDAY
读者资料	21岁，男，121001，辽宁锦州古塔区辽宁工学院南1-117宿舍，兴趣：网球、掌机游戏、雪茄、音乐、葡萄酒



想什么不正经的事情那？！”）可惜这次小西克幸的戏份实在少之又少，为数最多听到他的声音，无非就是阿弥陀丸那声“你让我死我就为你去死”的主人万岁万岁万万岁般的“咋”（想到慈禧太后了……）。更让人觉得丢脸的还有他在安娜面前唯唯诺诺的忠仆表象——“哇……人家不要啦！千人斩怎么能成看门犬呢？！”作为灵来说，阿弥陀丸的能力已经有了限制，这种似乎被金手指锁定了能力的表象，只能通过叶自身巫力的加强来达到功力提升的目的——“哦，那么解除锁定阿弥陀丸的金手指的密码是什么？”“上上下下左右左右方块圆圈……”“……那是《魂斗罗》的三十条命密技吧？”“别急，还要输入‘绫小路是帅哥’的指令……”“唬，你这废柴，骗三岁小孩子去吧！”事实上，这所谓的解锁密码，无非是一句来自于麻仓叶声色并茂的“阿弥陀丸，我们要永远在一起……”——叮咚！密码正确，阿弥陀丸转职成圣剑，顺便关上电视机吧，之后的时间要留给这两个相爱的人去仔细品味了……（雪人：-_-# 这小子的坏毛病又来了……）

“说起来，这次文章的副标题很奇怪耶！‘雷剧’是什么东西啊？”雷剧是广东省的一个地方剧种，也是一个仅仅流行于雷州半岛雷州话方言区的独特的剧种，具有浓郁而鲜明的地方特色。“那雷剧又跟《通灵王》有什么关系啊？”因为有道莲。道莲的出现，多少有些让接触《通灵王》比较晚的人心生疑惑，他奇特的发型是整个人最大的卖点之一，像极了赛文奥特曼的直立式头发总是给人战斗时能否扔出去当暗器的不切实际的幻想。侧面看与SONIC也极其相似，单就皮影戏这种方式来看的话，这“道莲殴打SONIC”的情节无疑会被当成“把眼睛闭起来！那是两只刺猬在亲热！”的无厘头。最让人震撼的是，朴璐美的声音字字分明地在耳边回绕——“那，那根本就是个披着道莲外皮的爱德华！”同样的急脾气和个性张扬，不同的却是一个喜欢牛奶一个避之惟恐不及，可惜无论是牛奶喝多少，两个人的个头都差不多，足以激发出所有为身高烦恼的男同胞们的自信。作为叶的第一个强敌，道莲拥有天才的潜质和聪明的头脑，先天性的压倒优势反而令道莲初登场时目空一切不可一世。在败给叶之后，怒不可遏的莲开始了与叶一生都纠缠不清的漫长旅途……（好暧昧的说法）道莲另一个受到广泛关注的原因，还在于除了他自己本身就是美少年的长相之外，美少年的姐姐也一定是美少女的这个非官方定律在男性观众心中回荡。为了要帮弟弟报被侮辱的仇，姐姐奋不顾身地一掀旗袍……召唤出了传说中的召唤兽。（雪人：“绫小路最近好像经常大喘气……”）道润出马，谁与争锋？除了要身体力行地证明中国女孩子在日本人看来都一定得穿着露得比包住的多的旗袍之外，更要没事冒出两句轻易就能摧毁人耳膜的“疯狂汉语”（李扬一定会气死……）。李白龙的设定已经让无数观众笑翻了天，而跆拳道变导弹道的想象力丰富也真的证明了漫画原作和字幕小组都是很强的人。解决完道润事件之后，大小姐摇身一变成了良家妇女，大义灭亲地怂恿恋姐情结的弟弟去打倒老爸，另一方面又保持着与李白龙暧昧的关系——“啊！啊！啊！少女与僵尸……这是哪门子的鲜花与哪门子的牛X啊……”随着剧情的不断深入，莲有意无意地透露出“这样的飞机在我们家还有三十三架”更火上加油地催着一帮女生在尖叫：“有钱的道莲好帅哦！”称得上是《通灵王》里最具人气的角色之一，道莲是中国





李辉 天之道，看PG而收藏之，不怕多且烦，就怕它不来……
读者资料 17岁，男，316000，浙江舟山定海区蓬莱路137号，兴趣：看漫画、PG、玩GBA、PS2

人的设定不仅让观众看的够亲切，也间接表明了他与雷剧之间密不可分的关系。（雪人：“这也太离谱了吧？”）



木刀之龙的出位是动画里最让人惊讶的一点。顶着一头可以媲美法棍面包的头发，参加赛跑一定很占便宜——他的头发可以白抢一个身位，气死刘翔也没话说。原本只是不良少年的头目，成天骑着摩托车带着手下四处寻找乐园，却在见识到叶与莲的大战之后萌发了想成为通灵人的念头。做饭水平不输给万太，为了修炼而勤奋打扫房间的举动其实只是安娜设下的陷阱。他也很单纯，对瑞瑟格和小女生毫无抵抗力则暴露出了他是个正太饭加萝莉控混合体的事实，由此我们完全可以把他当成是混血儿来看待。（雪人：“‘混血儿’的定义好像不是这样的吧？”）在被蜥蜴郎附身之后激发了潜藏通灵能力的觉醒，作为叶最忠实的伙伴，木刀之龙是陪伴叶一直战斗到最后的人，当然，同样难忘的还有某个开卡车到处乱跑的大叔——说他与龙之间是清白的，绫小路的脚趾都不相信！



轰隆轰隆的最大功效不是替叶扫清前进道路上的阻碍，而是很合适夏天摆在家里，看电视的时候踹他一脚，然后他就乖乖地给你做刨冰。为了要实现建造一个漫无边际水田的梦想，轰隆轰隆也参加了通灵王大赛，与道莲一样，这两个人从登场开始就毫无悬念地被观众贴上了标签，最终放下屠刀成为主角伙伴不过是时间早晚罢了——所以说在动画世界里是不存在公道的，长的好看的一定是我方，那些歪瓜裂枣全给我去考验BOSS的心理承受能力吧！尽管施展的都是冰类招式，但轰隆轰隆一副短袖+短裤的装扮还是可疑得让人想起了大雄宜静一年四季都没衣服换的审美疲劳。

浮士德这个怪物的皈依，多少是有些超出观众预计之外的事情。初登场时就很不讨好的外表在主角一行人面前完全占不到便宜，尤其是他古怪的眼圈和口红总会让人想起某品牌彩妆又在召开廉价的新品发布会了。（对于这种发布会来说，最有兴趣的绝对不是少女，而是大妈……）右手不时地提着一个骷髅则会画蛇添足地让人怀疑着在骷髅骨架完全剔干净之前，那腐烂的阶段是如何恶心恶臭&%$@#的。（雪人：“-_-# 不要在很多读者吃饭的时间讨论这个！”）巫力手术刀与纲手的查克拉手术刀没有什么区别，只是在摸索万太身体那段时的声效实在是出色之极：家中有好音响的朋友，不妨将音量开到最大，仔细聆听一下浮士德的手在万太体内游走的声音！（雪人：“-_-## 都说了别再说这么倒胃口的话了……”）尽管医生的职业和操纵死人的技能总有COPY汉尼拔大叔的嫌疑，不过浮士德既不吃人也没有剥人皮的古怪嗜好，对妻子的专情和后期性情温和的转变倒逐渐让不少女生产生了好感：“医生，请温柔地诊察我吧……”（脸红）这种十八禁的游戏情节显然不适合在《通灵王》中出现，想要接近浮士德，其实心中一定是要做好能忍受福尔马林气息的坚强准备的。“福尔马林是什么？”“呃……大概是福尔摩斯的弟弟吧。”（雪人：“拖出去剐了！”）

说到福尔摩斯，就不能不提到瑞瑟格。这个全家都对福尔摩斯有变态喜好的小子，不但穿的是毫无品位的绿色窗帘布，就连发型也是一只被煮熟的大闸蟹。（雪人：“哦，给我一碗调料，多加些醋和姜。”）瑞瑟格的长相很容易让许多心术不正的人产生幻想，但温泉的那段情节还是很无情地粉碎了许多人坚守的一丝希望：“为什么是正太不是萝莉啊！”瑞瑟格的持有灵是令他广受瞩目的另一个原因：从单体灵时的身材曼妙，到超灵体时突然巨大并丰满的上半身，无不可疑得让人对瑞瑟格掩饰很好的私下爱好产生了兴趣：“那小子原来是个假正经呀！”“他抛弃那持有灵的时候我应该拿扑蝶网去抓的呀！”“我想让那小子和那持有灵一起陪我泡温泉呀！”（雪人：“……”）在发现叶的强大之后，就很不顾面子地硬要加入队伍（美男计）；在见识到X-LAWS的强悍之后，又继续死缠烂打要求加入（美男计+持有灵露点计……），这种类似墙头草的两边倒做法其实与重婚罪没什么区别。比较有趣的是，X-LAWS的圣女贞德本来让人充满了期待，但从

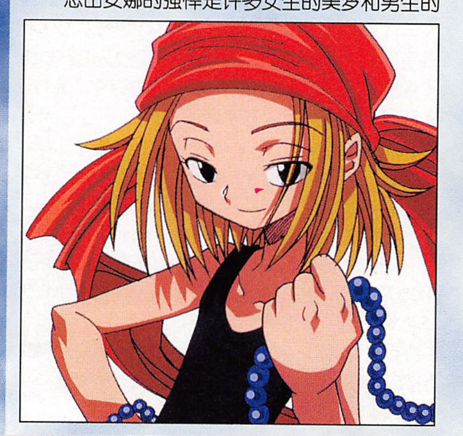


铁棺材里（雪人："那个好像不是棺材……"）蹦出来的女仆装萝莉还是让不少人倒足了胃口："原来是个受虐狂……"但那个浪费了无数财力物力的巴比伦之门更让人火大：强力抽水马桶式的巨大吸力展示出了"蓝色在中间，吸收一瞬间"的神奇，随后一群消失在异次元空间里的人毫发无伤地出现在不远处的咖啡馆里总会惹得不少观众青筋怒放："花了那么多钱，就给我弄出这么个豆腐渣工程来？！"X-LAWS的失败，基本上可以看作是贪官污吏掌权的结果。（啊……那个什么圣女贞德又在跟那个什么眼镜男用我们的血汗钱去买洋装了！！）

还有一个主角队伍里的人，我记得他是印第安人，好像名字叫巧克力爱，还有就是喜欢说冷笑话。好了，跳过这一段，直接进入下一段。"冷笑话是什么？""雪人说的笑话就是'冷'笑话，哈哈哈……""一点也不好笑……拖出去埋了！"

有相貌歧视，而且始终不知悔改的人是最可耻的！（雪人：-_-#"你有资格说这句话吗？"）

恐山安娜的强悍是许多女生的美梦和男生的



噩梦。无论强大如叶和莲，在她面前也只能听话地去洗衣做饭，更不要说弱至万太，也只得任命地去打洗脚水了。她是真正意义上的女王（不是通灵王的妻子，而是通灵王的主人……），打人耳光从未落空，面对究极BOSS叶王时展现的"幻之左手"让人热泪盈眶地感叹着一战成名的风调雨顺。最要命的还在于安娜的声优是那地位如女王般高高在上的林原惠，被安娜抽耳光时男生的绮梦究竟是"哦哦……我被绫波打了一掌！"还是"啊啊……我被小哀拍了一记！"就得看各人的兴趣取向了。即使是在由于不小心打开了《超占事略》（超时空要塞的周边产品？），而以一人之力面对两大式神时，也从未有人对安娜的安危有丝毫担心："女王，华丽地去征服他们吧！"比较令绫小路痛心疾首的是，那传说中的前鬼和后鬼全然没有了当年《鬼神童子》里的英俊潇洒，又面又菜快去死吧的造型只能让绫小路气愤地想用PSP砸电视……（似乎PSP只是绫小路战斗时的攻击道具而已……）

麻仓叶王的登场，其实是件并不让人觉得新鲜的事情：与叶完全一样的长相暴露出了"这小子一定与那小子有一腿"的嫌疑，披着斗篷却在战斗时展现出没有美感的芦柴棒身材则完全不具备让人幻想的要素。不过作为最终BOSS来说，高达15万的巫力值除了有做发电厂的天赋之外，其实在超级赛亚人150万的战斗力面前还是菜得跟蚂蚁一样。而转世前的麻仓叶王更是遭到观众唾弃的角色，那身走路时很容易绊到脚的白色长袍和有增加身高嫌疑的富士山帽子，加上凉拌海带丝的长发和番茄炒鸡蛋的嘴唇（雪人："都是些什么BT的比喻啊！"），无不让人怀疑在做阴阳师之前他是否曾是专业围棋手。但这麻仓佐为的目的并非想成为棋灵王，只差一个字而已，这"通灵王"的真正称霸意图就从围棋界延伸到了全世界。最终战役里，叶王不断炫耀着自己的强大，也得偿所望地与叶心身合一……（雪人："事实明明没有你说的那么暧昧！"）不得不感叹的还有，能将"他没有死，他还活在我们心中"这样上个世纪初的老土话语面不改色心不跳地说出来，这监督水岛精二的品位着实乡村得可以。好歹在连篇累牍的战斗之后，BOSS倒在了勇者的剑下，可惜既没有公主，这精灵王的脸连半撇胡子都没看到，十分不《勇者斗恶龙》的情节揭发出了水岛精二其实是《最终幻想》FANS的秘密。（雪人："别再挑拨离间啦！两家公司合并都是上个世纪的事情了！"）

好吧！看在这部动画还算有趣，能让绫小路

刘潇	书店东望书多多，小钱挥去书终来。家中相逢无纸笔，凭君传语报资讯。
读者资料	18岁，男，213000，江苏常州天宁区红海东村27幢丁单元502室，兴趣：恶魔城系列、火纹系列、NARUTO

耐着性子熬过64集的份上，姑且昧着良心大喊三声：《通灵王》万岁！SQUARE-ENIX万岁！绫小路义行万岁！（雪人："现在我再说把这小子拖出去浸油锅，不会再有人反对了吧？！"）

尽管《通灵王》的游戏系列里始终没有什么出色的作品能够被玩家奉为经典，但不可否认的是：在日本，以《通灵王》为主题的游戏实在是数量众多，足以见识到动画与漫画的巨大吸引力。撇开PS2等家用主机不谈，仅仅在掌机版块玩家能选择的《通灵王》游戏就有不少。

WSC版的《通灵王：未来的意志》可以算得上是这部主机后期的最后辉煌。以RPG的形式来诠释《通灵王》应该算得上是最好的选择，毕竟在剧情进展方面，《通灵王》里各位主角的成长经历本身与RPG的由弱至强路线就十分接近，所以在经过细微调整之后，《未来的意志》保持了最原汁原味的RPG系统，而剧情则完整地覆盖了TV动画版的所有内容。然而在GBA完全击败WSC已成定论的情况下，即使本作的制作相当出色，也完全没有能够吸引到更多的玩家前来购买。

主机的失败迫使《通灵王》题材的游戏必须要更换媒体，GBA版的游戏系列理所当然地应运而生。受当时在GB系列主机上红得一发不可收拾的《游戏王》的影响（说起来，这小孩子就想称王称霸的还真不在少数），《通灵王》在GBA上登陆之后发售的游戏也运用了广受好评的卡片战斗系统，而这个将卡片系统再次发扬光大的游戏系列，就是赫赫有名的《超占事略决》系列。



《超占事略决》一共有三作，在继续保留动画剧情的同时，更多的是要发挥卡片系统的娱乐多样性。尤其是第三代作品，除了将卡片系统与原作中召唤灵体的设定完美融合之外，更加入了大量丰富的小游戏模式，这就使得玩家可以兴趣不减地一再进行游戏。当然，本作里加入的安娜模式更是促使无数FANS疯狂反复穿版的重要推动力。由于故事的浓缩和系统的进化，本作的素质可谓相当高，在战斗的爽快性上甚至比卡片游戏的正牌系列《游戏王》还要略胜一筹。

《游戏王》系列在北美的成功让KONAMI尝到了甜头，作为继《游戏王》之后KONAMI重点进攻北美市场的作品，《通灵王》背负的使命自然更重。考虑到《恶魔城》在GBA主机上取得的惊人业绩，撇开了卡片游戏的模式，新的《通灵王》则要继承《恶魔城》的衣钵，以动作游戏为总体类型，推出了一款看上去就很值得推敲的作品。



《众灵之主》就是那款与《恶魔城》十分相似的游戏：相同的动作模式，《晓月圆舞曲》中收集魂来增加能力的设定到了这里则转变为收集灵体——即使不用刻意描述，明眼的玩家还是能看出这种换汤不换药的骗钱手法。不过由于动画中刻画了相当多种类的灵体，所以即使变成了动作类型的游戏，这些不同能力的灵体也不会给玩家带来千篇一律的重复感。并且在保持了《恶魔城》流畅的操作手感之后，除了没有太多的新意之外，《众灵之主》的表现还是能让不少FANS感到满意。

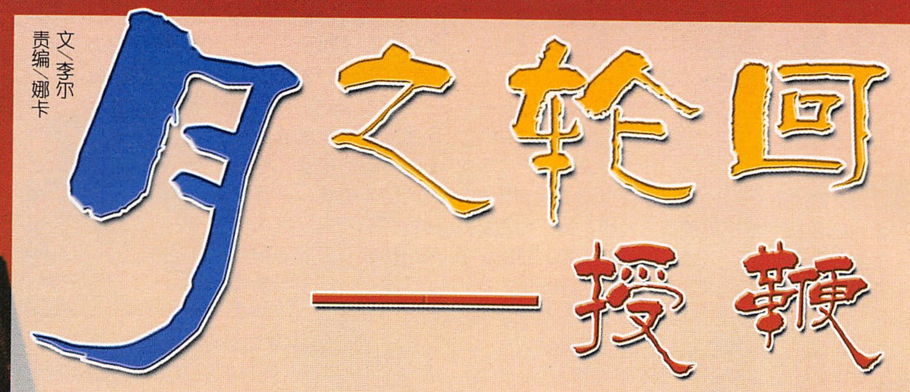


尽管《通灵王》的动画版已经在第64集宣告完结，不过一阵阵的"合体""变身""哎呀呀……好强呀"的战斗热潮并未随之散去。不算华丽的人设没有将作品简单地定位在"低龄向"的位置上，无论是大魄力的战斗还是个性独特的人物，都使这部充满了热血的作品被越来越多的人接受并喜爱。

所谓的"睡前通一通"，指的是把绫小路家的马桶通一通，保证来下水管道的通畅，才能够做到"生活更轻松"……即使不通马桶，在睡前好好地回想一下麻仓叶那万事不愁的笑脸，也会觉得心情舒畅——为了生活的轻松，让通马桶来得更猛烈些吧！

绫小路家的马桶真的可以吞下一台PSP哦！

陈研	下次的游戏动漫谈能不能上《北斗神拳》？班上人说我这身材不学健次郎的暗杀拳实在可惜。
读者资料	17岁，男，200233，上海徐汇区桂林路567弄15号304室，兴趣：运动、看PG、画画、练习"北斗百裂拳"



月之轮回——授鞭

文/李尔
责编/娜卡

月光斜射在这座湖面上的古老城堡上，在这城堡的顶部，一场激战就将拉开序幕。

“吸血鬼，按照上古的约定，我们来了！”面对吸血鬼，莫里斯·鲍德文平静的说道。莫里斯作为吸血鬼猎人的后代，得知吸血鬼再次复活之后，义无反顾地拿起了祖传的圣鞭，与平日一起训练、成长、生活的好友兼战友——格雷弗斯夫妇，走进了吸血鬼的老巢——恶魔城。此时，格雷弗斯夫妇正站在莫里斯的身后，警惕着吸血鬼的一举一动，以防他的阴谋。

“乒”碎玻璃的声音，吸血鬼将手中的酒杯扔在吸血鬼猎人的面前，狠狠地说道：“吸血鬼猎人吗？怎么每次都是你们坏了我的好事！这次一定要让你们知道反对我的下场！”

吸血鬼说完，迅速的使出空间转移，并放出数个黑暗雷球挤向三个吸血鬼猎人，，企图在瞬间将他们置于死地。遗憾的是，训练有素的吸血鬼猎人不仅轻松的从黑暗雷球的空隙处躲过，还正确的计算出了吸血鬼空间转移的到达点，给予了沉重的打击。……“畜牲！”几个回合后，吸血鬼败倒在了地上，面目狰狞地说道：“我不会就这么简单被打倒的！哈哈哈……”

吸血鬼猎人握紧了手中的武器，他们知道，这场吸血鬼之战最艰难的时刻到来了。果然不出所料，吸血鬼的整个身体开始异化，不断的澎涨、变大，数秒之后，之前还是人形的吸血鬼已经完全的怪物化了。

“吼，让你们久等了！”变身后的吸血鬼的力量大幅度上升，庞大的身躯但也保持着高速的移动，使整个战势急剧逆转。

面对如此强大的敌人，三个吸血鬼猎人一时失去阵脚，不知该如何是好，只是一味的躲闪。

“这样下去不行，我们要改变战术。”格雷弗斯夫妇提议道，“由我们去引开他的注意力，



莫里斯你攻击他的头部弱点处！”

“这样不行，太危险了！”莫里斯急忙阻止他们，可格雷弗斯夫妇已经向吸血鬼面前跳去了，一个在左一个在右。

事到如此，莫里斯也知道劝不回他们了，只有拿起圣鞭，悄悄的绕到了吸血鬼的身后。可就在他跳起准备给予一击的时候，吸血鬼似乎察觉到了什么，将头向身后扭去。千均一发之时，格雷弗斯出现在了吸血鬼的眼前，将手中的除魔剑向它砍去，吸血鬼立即用粗壮的手臂对其进行反击。跳在半空中的格雷弗斯无法躲避，除魔剑还没碰到吸血鬼，就已经被它横扫在地。同时，吸血鬼身后的莫里斯，因为格雷弗斯的帮助，偷袭成功，重创了吸血鬼。

“格雷弗斯！”看到战友摔倒在地上，在将吸血鬼打倒在地后，莫里斯奔到他的身边大声的喊道。而格雷弗斯夫人早已抽泣不止了。

“格雷弗斯，你还好吧。”莫里斯紧张的握着格雷弗斯的手问道。

“不要管我，恐怕是不行了……咳……”格雷弗斯无力的回答莫里斯，说完用手轻轻地抚动夫人额前的发梢，继续说道，“你要好好地活下去，别为我难过，内森需要你。这把剑以后交给他，也要让他成为一名优秀的吸血鬼猎人！……咳……”格雷弗斯又重重地咳了一下，勉强挤出

赵锋　我是个开朗的男孩，爱打掌机，请愿交朋友的来找我！
读者资料　15岁，男，730050，甘肃省兰州市七里河区第二十二中学初三·七班；兴趣：PG、掌机、看爱情小说

一丝笑容，说，“你的发梢很漂亮……”

格雷弗斯缓缓的闭上了双眼，莫里斯和格雷弗斯夫人的哭喊声撕破了夜空。“我一定会为你报仇的！”莫里斯叫道。

格雷弗斯夫人麻木的拿起丈夫的除魔剑，两眼喷出愤怒的火花，死死地盯着缓缓站起的吸血鬼。突然，握剑、前冲。可就在剑要刺中吸血鬼的一瞬，吸血鬼的手臂也重重的招呼在了她的身上。

“啊……”格雷弗斯夫人的一声惨叫，鲜血将墙壁染红，她也倒了下去。

在短短数分钟里，莫里斯失去了两个最亲密无间的战友，愤怒占据了他的身心，再次站在他面前的吸血鬼，变得不堪一击，数回合后，愤怒的圣鞭为格雷弗斯夫妇报了仇。

是夜，形单影只的莫里斯走在哭泣的夜风中，落叶卷过他的面庞，为他拭去两行的泪水。身后是渐渐化为尘埃的恶魔城，手里拿着除魔剑，腰间别着圣鞭，在即将溶入黑暗中时，对恶魔城望了最后一眼，似做留恋或是其它。

“你们放心的去吧，我一定会把内森抚养成人的。”

II

“敬礼！”

在莫里斯家中的练武馆中，两个男孩将进行一场剑术对决演练。这两个男孩分别是莫里斯的儿子——休·鲍德文和格雷弗斯的儿子——内森·格雷弗斯。他们作为吸血鬼猎人的后代，无时不刻的在煅炼着自己，让自己变成更强，从而成为一个合格的吸血鬼猎人。

在裁判的“敬礼”声后，他们俩相互鞠躬，并摆开阵势，开始了这场演练。

两人都镇静的注视着对方，希望能找到一个突破口作为进攻的目标。突然，休将手中的剑往地面一垂，以内森为中心高速移动起来。内森被休突如其来的行动吓得不知所措，只是站在原地跟着休转圈。还没等内森想出合适的战术来应付休，休就已经向内森急冲了过去。挥剑，“哐”的一声，内森艰难地挡住了休的第一次进攻。可休不给内森喘气的机会，抽剑，向内森的左臂刺去，内森向右倾身翻滚躲过。休迅速收剑，用身体向滚动后还未站稳的内森撞去，将其撞退数步。再次挥剑，改为攻击内森的腿部。内森慌忙将剑面挡在了腿前，躲过了一击。休突然松手，将剑掉落在地，左手撑地，向内森飞铲而去，将他铲个措手不及。倒在地上的内森向左边滚开，撑地站起，眼前所看到的却是休指向自己的剑。

“看来，我又输了。”内森认输了。

“是吗，我还没热身完呢？真没劲。”休放下手中的剑，玩世不恭的说道。

“休获胜！”裁判宣布了演练的结果，示意两人相互敬礼后，向莫里斯说道，“师傅，他们分出胜负了，休赢了。”

坐在一旁观看的莫里斯满意的点了下头，对休和内森说道：“你们两个过来。”

“是，师傅！”休和内森回答道。

“嗯，很不错，成长的真快啊！将来一定能成为一个优秀的吸血鬼猎人的！但目前看来，内森还略差一筹啊，要加油啊！”莫里斯对他们说道。

“是，师傅！”休和内森回答道。

莫里斯说完，起身站起，推开练武馆的门。阳光照射进练武馆中，莫里斯用手挡着刺眼的阳光，下意识的说了句，“阳光真好。”接着回头对他们说：“你们继续练习吧，我出去下。”

“是，师傅！”休和内森回答道。

等莫里斯走远后，休用肘碰到了内森，问：“你





知道我父亲要去哪吗？”

“哪？”内森问。

“一定是又去那个恶魔城遗址处吊念你父母了,哈哈！”休嘲笑地说。

“什么！？”休的话刺到了内森的伤心处。

“不过,话说回来。你父母也真没用,竟会被吸血鬼给打败,有愧于吸血鬼猎人这个称号啊。你呢,也和你父母一样没用,再怎么努力也是无法超过我的,因为,只有我才是真正的吸血鬼猎人的后代。哈哈哈……”休说完，也不理会内森的感受，自顾自的走出练武馆。

内森听完休的话，无法控制自己的感情，不知是因为愤怒还是感到耻辱，而痛声哭泣。

另一边的莫里斯，已经登上小城中最高的山峰，远眺当年的恶魔城，说：

“格雷弗斯，你们还好吗？我来了。刚才内森和犬子又较量了一番。到底是你们的孩子，资质就是高，休已经快不是他的对手了。你们放心吧，他将来一定会继承你们的遗志，成为一个优秀的吸血鬼猎人的。”

III

“这里是哪？”莫里斯不知何时掉入了一个黑暗的陷阱中，四周一片漆黑，莫里斯感到一种莫名的恐惧。

“哈哈哈……看来你还活着啊！”一个似曾相识的声音传入了莫里斯的耳中。

“谁？吸……吸血鬼！？”莫里斯记起了这个令人毛骨悚然的声音，但又不敢确定，因为他不愿意相信面前的是再次复活的吸血鬼。

“能让你记得我，还真是荣幸啊！”吸血鬼在黑暗中露出了他那狰狞的面孔。

“啊……”面对意外出现的吸血鬼,莫里斯第一次感到了恐慌。吸血鬼向莫里斯一步步的逼近,而手无寸铁的莫里斯只有在黑暗中无助后退,眼中所看到的只是吸血鬼那沾满鲜血的獠牙……

“啊……”莫里斯在惊吓中醒了过来，阳光依旧照在他的脸庞。他拭去了额前的汗水，自言自语说；“原来是个恶梦。”

“师傅，怎么了。”服侍莫里斯起居的弟子听到他的叫声跑了进来问。

“喔，没什么，做了个恶梦。”莫里斯说道，“休和内森呢？”

“出去打猎了。”弟子回答道，“师傅，有村民要找您，说有怪物？”

“什么？怪物？在哪？快带我去！”莫里斯一听到有怪物，立即提高了警惕，他担心那个梦成为真实。

几分钟后，莫里斯来到了那个报告有怪物的村民家里。

“听说有怪物，这是怎么回事？”莫里斯急忙问道。

“您来了，这真是太好了。”村民看到莫里斯，显得松了一口气的样子，但马上又变得沮丧起来，“您、您一定要救救我女儿啊！”

“这是怎么了，别急，慢慢说。”

“您跟我来。”

莫里斯跟着村民，来到地下室门口。门用一个大锁锁着，从里面传来剧烈挣扎的声音。村民将门打开，点燃煤灯，指引莫里斯走进。

“这就是我的女儿。”村民指着一个被铁链捆着的“人”对莫里斯说。

“什么!？”莫里斯借着煤灯看到眼前的“人”吓了一跳，这哪里还能被称得上“人”，腐肉、尖牙、利爪的特征，足以证明这只是一具丧尸了，“这是怎么回事？”

“我也不知道，只是一个晚上，她就突然变成这样，是恶魔的咒诅吗？”村民哭泣着说。

“他还是复活了……”



郤明	希望大家能在游戏中寻找到自己的快乐。
读者资料	18岁，男，545006，广西省柳州市广西工学院自动化042，76号信箱；兴趣：动漫、各类电子游戏

IV

“驾……”

天色渐渐的暗了下来，在茂密的森林中，莫里斯、休、内森三人正在快马加鞭的赶着路，因为他们有着一项艰巨的任务要完成，那就是阻止吸血鬼的复活！

“糟糕，天已经很黑了，我们必须要再加快速度才行，如果不赶在月亮出来之前到达城堡的话，后果将不堪设想。”莫里斯看着渐渐暗下来的天色，忧虑的说道。

“放心，父亲，我们一定能阻止它复活的！”休回答道。

“师傅，吸血鬼不是每隔一百年才会复活一次的吗？十年前您不是和我父母消灭了他吗？怎么这次又复活了？”内森小声的问道。

“嗯，理论上是一百年复活一次没错，但如果有黑暗巫师将它唤醒的话，这个常规就会被打破。”莫里斯回答着内森的问题。

“怎么还会有人希望吸血鬼复活吗？”内森继续问。

“有！而且还很多！”莫里斯愤怒的说。

“真是可怕……”

“喂，内森，你这胆小鬼，你现在做逃兵，还来得及，赶紧带着你的小命藏起来吧，只有我们贝鲁蒙特家族才是真正的吸血鬼猎人，格雷弗斯还是过安稳的日子比较合适啊。”休无情的嘲笑着内森。

面对休的讥讽，内森的思绪抖动起来。

胆小鬼？我只是个胆小鬼吗？师兄为什么要如此的对我？不仅是我，就连格雷弗斯也都一起被排斥。难道他就无法接受我吗？在十年前的那场吸血鬼之战中我失去了父母，这十年来一直都是师傅在培养着我，要将我锻炼成像父母那般强大的吸血鬼猎人，而师兄却都是在反对着我。每一次，我都忍让着师兄，而这一次又将是一场吸血鬼之战，我不能再退让了。

“师兄，我的父母也是格雷弗斯，但他们都参加了十年前的吸血鬼之战，并付出了自己的生命。吸血鬼是大家共同的敌人，而不仅仅是贝鲁蒙特的事！”

“哦？”听到内森的话，休感到有些意外。

而莫里斯在听到休的回答后，嘴角边露出了一丝不易察觉的笑容，说：“内森，你说的没错，吸血鬼是我们大家共同的敌人！好了，你们不要再争吵了，我们必须快些赶路才行。”

“是！”内森和休大声的回答道。

“驾……”

“哼，吸血鬼猎人吗？这一次我要让你们成为伯爵的活祭品！”森林的黑暗处，一名红衣女子恶毒的诅咒着。

终于，莫里斯等人到达了恶魔城。阴森、黑暗，没有一丝的活力，在夜色的笼罩下，显得更加的恐怖。

“这就是恶魔城，我们就要进去了，大家小心些。”莫里斯对休和内森说道。

“是。”内森和休小心地跟着莫里斯向城堡深处走去。



V

通往城堡中的路似乎并不顺利，一条护城河出现在了莫里斯等人的面前。

护城河？看来要把护城桥放下来才能继续前进啊。

看着拦着去路的护城河，莫里斯思考该如何才能顺利的到达王座。

“师傅，这该怎么办呢？”内森感到不知所措。

“哼，这还不容易吗？看我的。”休不屑一顾的拔出手中的剑，一个跟斗跳至锁住护城桥的铁链处，将其中的一根铁链斩断。并在铁链断开及自己身体失去重心落地的瞬间，扔出了随身带着的除魔道具巨斧，将剩下的一根铁链一同斩断。

护城桥重重的砸在河面上，灰尘飘着到处都是。

“师兄好厉害！”内森高兴的喊道，早已忘记了刚才与休的争吵。

嗯，休也大有长进啊。只是休过于的自傲些，其它都还是不错的。“好，休，你干得很好，我们继续前进吧！”看着护城桥掉了下来，莫里斯心里也松了一口气。

然而，就在莫里斯和内森将要踏上护城桥的同时，莫里斯感到了一股邪气。

这是？六面怪吗？糟糕，要是这样的话……

“内森，小心！先不要过去。休，小心些！”面对突如其来的邪气，莫里斯的第一反应是先保

张聪伟	以一个玩家的角度来讲，NDS远比PSP要好得多。奉劝想入手的人考虑一下购买的本意。
读者资料	19岁，男，110141，沈阳市93307部队71分队；兴趣：音乐，历史，游戏

证内森和休的安全。

“师傅，为什么？”没有任何战斗经验的内森对莫里斯的命令表示不解。

“父亲，您过虑了吧，这里没有什么不对劲的啊。”而高傲的休更是不在乎莫里斯的衷告。

可一切还是被莫里斯言中了。

河面上的气泡在快速的增加着，似乎在诉说着什么。就在休的声音结束的一刹那，整个的河水在突然间上窜到了三米以上，河水之下，掩盖着的是吸血鬼的魔物。



长发飘逸，蒙胧之中，一名美丽的女子出现在水气之中，在水气渐渐的消去之后，才现出本来的面目，美丽女子的下身却有着六个恶毒的蛇头。它就是六面怪。

突然出现的六面怪将护城桥撞得粉碎，也将内森吓了一大跳，这可是内森第一次看到的魔物，而休也因为护城桥的破坏而跌入河中。

“休，你还好吧。”看到落中河中的休，莫里斯大声地叫喊道。

“父亲，救我。”似乎休快撑不住了。

莫里斯拔出了腰间的圣鞭，对内森说道：“内森，拔出你的剑，让我们一同战斗吧！”



“嗯。”内森的目光显得异常的坚定，一定要将吸血鬼打倒！

六面怪的任务就是防止外来人入侵至城堡中，而这一次的外来人却又是专门对付吸血鬼的吸血鬼猎人，此时的六面怪变得更加的狰狞可怕。

“内森，我们先把六面怪的蛇头给割掉。你对付左边的，我来对付右边的。”六面怪吗？上一次碰到你时是在恶魔城的地下水脉吧，怎么现在跑到护城河来了？不过不管怎样，这一次还是一样要打倒你！

“好的，师傅。”面对着凶残的怪物，内森不由自主的将手中的剑握得更紧了。

“滋……”到底是圣鞭，莫里斯几乎没有遇到什么困难就将六面怪的一个蛇头给打掉了。而内森那里也似乎是同样的顺利，剑起剑落，蛇头就已经在地上了。

“干得好，内森。”在躲过六面怪一击之后，莫里斯赞扬着内森。

原来魔物就是这么简单吗？看来我过于的高估了它们啊。内森对自己的成就感到相当的满意。

不消多时，在莫里斯和内森的共同努力下，六面怪那引以为豪的六个蛇头就只剩下了一个。

“师傅，我们给它最后的一击吧。”

“嗯，失去了蛇头的保护，它就如同废物一般了，让我们干掉它。”

仅有一个蛇头保护的六面怪，看着越来越近的圣鞭，并没有丝毫的恐惧之感。

“去死吧，六面怪！”莫里斯已经跳至最后的蛇头面前，挥鞭而去只是瞬间的事了。

但一切的转变也都只是瞬间的事，就在莫里斯准备挥鞭之时，六面怪那原本飘逸的长发突然舞动起来，如同铁链一般穿入河中，溅起万滴水花。

面对六面怪的奇怪举动，莫里斯停止了攻击。这是怎么回事？是临死前的挣扎吗？等一下，难道……

在水花落下之后，六面怪的长发上已紧紧的捆住了掉在河里的休。

“父亲……救我……”被紧紧捆住的休无力的叫唤着。

该死！进退两难的莫里斯不知如何是好。但也仅仅只有短短的两秒的考虑时间，因为，六面怪不会放过任何一个攻击的机会的……

“啊……”蛇头，是六面怪的蛇头，还好在千钧一发中躲了过去，就差那么一点点了。莫里

黄辉	祝愿广大玩家在游戏的世界中找到属于自己的一片天空！
读者资料	17岁，男，201322，上海市南汇区六灶镇陈桥村1263号；兴趣：看书，玩游戏，踢足球



的六面怪的尸体，内森的心中有说不出的滋味。

“师傅、师兄，你们都还好吧。”战斗结束之后，内森急忙扶起莫里斯和休。

“我没事，你做得很好。”莫里斯对内森的表现感到满意。

“哼，这回算是我欠你的。”休依然是老样子，还是一样的自傲。

“没事就好，师傅，这是您的圣鞭，时间不多了，我们赶紧走吧。”内森将圣鞭递向莫里斯。

“不，这圣鞭已经属于你了。现在，你才是它的主人，你要将贝鲁蒙特家族的使命继承下去。”莫里斯又将圣鞭推给了内森，也许，圣鞭在莫里斯家族的日子已经结束了。

“师傅，这怎么可以……”“父亲，这怎么行……”

“好了，我主意已定，你们不必多说了，要是迟了，吸血鬼将更难对付的。”莫里斯主意已定，信任地拍了拍内森的肩，“内森，你能行的。”

“好了，我们走吧！”

我能行的，师傅，我一定不会让你失望的。

1830年，奥地利偏远地区中的恶魔城，吸血鬼德拉古拉在仆人卡米拉的召唤下而苏醒，但这仅仅只是短暂的苏醒。内森·格雷弗特，成功的将其封印。恶魔城的传说又一次的告一段落……

斯更紧地握着了手中的圣鞭，真是一刻也不能大意啊。不过，只有一个蛇头的六面怪还能做些什么呢？

“师傅，小心身后！”突然，在另一边的内森喊了一声。

什么？身后……？“啊……”重重的啪的一声，还是迟了一步，莫里斯被六面怪的蛇头抽倒到了地上，但就在莫里斯准备起身反击的同时，又是一个蛇头迎面而来……再一次的重击，莫里斯倒在了地上，用手艰难的撑着身体。六面怪的蛇头竟具有再生能力，我怎么忽略了这一点，接下来该怎么办？我已经没有力量了……

身体，不受自己的控制，我感到我在上升，难道是我进入天堂了吗？不行，吸血鬼还没干掉，休和内森还没……

“师傅。”面对眼前的景象，内森更加的慌乱。一切都完了吗？不，不能就这样完了！手中的剑啊，和我一起斩妖除魔吧！

……

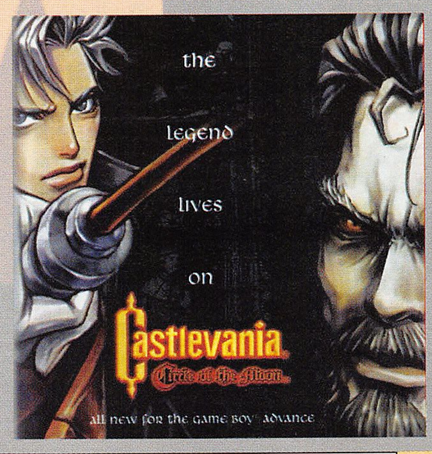
畜生，它究竟会不会死？死而生，生而死，反反复复。我都不知我还能再撑多久。师傅，我该怎么办？

同休一样被捆住的莫里斯渐渐的恢复了知觉。这……这是怎么回事？我被抓住了吗？休？内森？莫里斯的眼前所看到的是内森不断的用剑斩掉六面怪的蛇头，而六面怪的蛇头再不断的重生。这样不对，内森。“内森，接着圣鞭，用它进攻它的主体！”莫里斯将手中的圣鞭扔向了内森。

师傅，你还没事，这真是太好了。“是，师傅！”看到师傅无事，内森信心倍增，跳起接过师傅的圣鞭，顺势向六面怪的主体抽去。

一切就在瞬间。

“呼……”这回彻底的死了吧，看着身后躺着



佟君 本地PSP价格高得让人喷饭啊！JS们，你们知道让索饭们喷饭的后果吗？

读者资料 17岁，男，063000，河北省唐山路北区丽景馨园B-1楼1门301；兴趣：书，交友

赛尔达的脚步

曾记否，当年的GB上，赏玩着掌机上的第一作——梦见岛。惊艳其独特的设定，沉醉于充满期待感的迷宫，经历了无数血与火的试炼，终于，到了最终变身BOSS的面前……明明知道战胜之后的命运是残酷的：梦见鱼从梦中苏醒的时刻，一切都将化为虚无，包括在心中发誓要守护的女孩，还有，我的被诅咒的青春……在商店里因为习惯偷窃而被店主N次电击；为炫耀自己的技术坚决不吃加血屡屡被弱敌屈死；最令人不忿的是，在村子里砍鸡找心理平衡才几十秒，就被四面八方飞来的轰炸‘鸡’群啄成重伤，不公平啊，连区区一个小BOSS都比偶皮实！

回忆到此打住，我们的悲情主角林克、仍然迷茫地在寻找他的赛尔达公主，转眼间到了2004年——那是一个飘着细雨、令修罗毕生难忘的夜晚。因为，许久不见的赛尔达，又出现在身边，游戏里弥漫着动画般的气息，还有熟悉的手感和经典的背景音乐！尤其值得一提的是NPC同志们的目光竟然一直随着偶。修罗遏制不住胸中涌动的激情，脱下外衣轻轻一拧，聆听着哗哗落地的水声，仿佛回到了从前。

第一眼，仅仅是一眼，修罗就不敢相信自己的眼睛了，这真的是赛尔达么？童话一样清新的画面，刚刚从床上爬起来就见到清丽可人的公主，（每次开头都是刚睡醒）她的一颦一笑都是那样的迷人，修罗又一次庄严发誓，即使不通关，也要保护公主的安全。

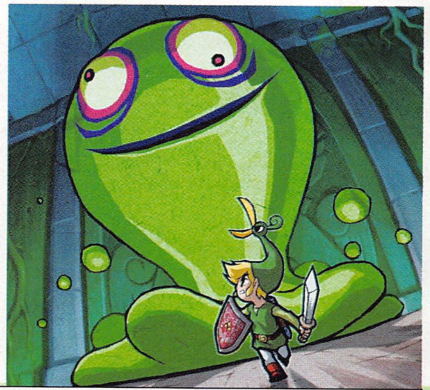
追着公主到了皇宫，结果，获得比武大会冠军的某人在瞬间粉碎了偶的誓言！此人原来是邪派深藏不露的卧底，魔法一出、风云变色，先轻松击碎了圣剑封印，使得宝箱中的魔物重出江湖；继而向拥有光明之力的公主出手，修罗奋力阻止，可是由于剧情的需要（？）公主被石化，然后反面人物狂笑三声、绝尘而去。修罗悲愤交加，在国王面前立下誓言：定要使公主恢复原样！然后开出条件：要与公主结婚！！！其实复原公主只是时间的问题，只是担心相聚之后又是别离……

国王看偶手无寸铁，就给了俺一把剑，剑握手中，心中略微踏实了些。按照以往的惯例，路上的魔物既不能增长经验，又不能掉个极品装备什么的，于是一概无视，一心砍草赚钱。

森林里邂逅了一个有个性的帽子，把它从两个怪物手中解救出来以后，它要求和我一起冒险。面对超出常规逻辑、会说话的帽子，修罗产生了疑问，心中的惊骇使汗水从额角涔涔流下。难道，它的真实面目是……被巫师施了魔法的MM？！（这人没救了）戴上了帽子，林克具有了缩小的能力，于是，他到了小人国，与平时完全不同的世界。后来，从帽子的回忆里偶失望地了解了真相：那个邪派恶人戴上了一顶蓝帽子然后完成了人格转变，怀着严重的帽子情结的他把另一个人变成了现在偶头上的帽子。

林克还有很长的一段路要走，修罗突然想到，能否把职业转成炼金术师，然后把公主还原，开垦一片荒地，就这样平静地度过一生。而且，往水池里扔炸弹，一样有仙女出现，问你扔的是金的还是银的。

在打击邪恶势力的旅途中，修罗为了道场的MM而勤奋修炼武艺，然后在整个地图上横行无忌：爬火山、过草地、还得反复挖草根、刨地皮……经过漫长的攻关，修罗清醒地认识到，整个游戏最难缠的BOSS原来是道具店的JS，随便一个道具就是上百大洋。迷宫里的BOSS再怎么厉害也不敌偶圣剑的锋芒，可这JS坚决不肯赊帐，让修罗刨地皮刨得不亦乐乎，再加上游戏里的动物还真是不少，还有道场MM、历代巫女、仙女和公主可以时常见面，一度以为这游戏真的是“赛尔达之牧场物语”？！清贫的生活一直持



孙玮	“游戏人生”这么哲理的话。为什么我一拿起游戏机、玩游戏，他们就说我没长大？
读者资料	26岁，女，116300，辽宁省瓦房店市祝光委抱龙山庄3号楼202室；兴趣：购物、超级蜡笔小新fans、打游戏

续到修罗时来运转、钱多得花不完的时候，没事就去面包店叫一份汉堡改善一下生活。

在无数次溺水之后，修罗决定做点好事，替人还超期多年(?!)的书，竟然阴差阳错地得到了力量戒指和脚蹼，决定胜负的一战已经不远了。

都说现在盗版活动猖獗，果然不假；连我未来的岳父——国王大人都被假冒了，而王宫的守卫却毫不知情，这、这不是西游记的情节么?！我连续闪过几个大内高手，先救了国王和公主，继而直捣黄龙，杀向总BOSS。在导演的授意下，我的红心数暴涨到二十，号称超级血牛；再加上BOSS刻意放水，几个回合以后，我以击倒的绝对优势取胜。正当修罗打开香槟准备开个PARTY的时候，BOSS又慢慢地从地上爬了起来："哼哼，刚才我只用了25%的力量……"然后开始塞亚人变身，这次只能凭借我与生俱来的好运气了。最后，我脚下一滑，圣剑竟然击中了BOSS的要害?!多少年后，咱的光辉事迹变成了传说……

说来说去，从最新赛尔达的品质来说，制作者是颇下了一番功夫的，隐藏要素实在是太丰富了。从GBA诞生到现在，尽管机能从开始就被人琢磨得无比透彻，可游戏的画面素质一直在上升，《缩小帽》一作确实可以用"华丽"两个字来形容。期待未知的明天，赛尔达会进化成什么样子呢? 难不成是拯救七个国家的公主，具体情节可参照鹿X记……（夕阳入海，远处传来时断时续的惨叫声，那是被公主们群殴的修罗……）

文/修罗 编排/娜卡

NDS非专业测试报告



我是一名普通得没法再普通的掌机玩家，运气好，不久前入手上海市长宁区第一台NDS，回家后，研究了半天。发现NDS真是个好东西。

在电玩店里，我一拿到日版NDS的包装盒，心中只有一个感觉："NDS这东西真重"。打开包装，从里面掉出来一个绿色塑料袋，捡起一看，原来是枝触笔。包装盒内还有一根被蓝塑料袋包住的挂绳，最后我摸出了传说中的NDS。任氏想得还挺周到，在机盖上方加了一块粉色的防磨材料，以防在运输中磨损机器（另外还有SP页的说明书和一只充电器）。

回家后，迫不及待插入《口袋妖怪·冲刺》（正版和机器一起买到）。NDS的专用卡超小，大约（32X35X3.5）mm大小。按了一下方向键上方的"POWER"键，先是电源的绿灯亮了，然后两个屏幕同时启动，上屏显示"NINTENDO DS"的字样，下屏则显示一些安全警告语，用触摸笔点击下屏。初次开机，机器会跳主菜单，菜单分四行，首先是NDS专用卡，可以显示游戏图标和名称，次行是进行涂移软件和出入联网状态（至今没用过），再下面是进入GBA的游戏。末行是开关背光，进入设定和开关闹钟。

设定功能里有常规设定，时间设定，个人设定和触笔校正。常规设定中有一个像门一样的图标，只进入方式的设定，分自动与手动，建议用手动。如果选自动，那么机器就会默认NDS游戏优先，即光你机器中既有NDS卡又有GBA卡时，机器便会直接跳到NDS游戏里，而不是进入主菜单。另外常规设定中还有语种和玩GBA在上屏或下屏的设定。时间设定就不多讲了，个人设定中有喜欢的背景包、生日、个人姓名和一个"MESSAGE"的设定。触笔校正不多讲了。退出设定后机器会选择自动关机，这个设定让我很不舒服……

然后就进入《口袋妖怪·冲刺》，看着3D的皮卡丘向自己跑过来，那个激动啊！另外在游戏中还可以"捏"皮卡丘哦，在初始画面和皮卡丘得奖画面可以用触笔拉它的耳朵、手、尾巴、脸，好爽的感觉啊。用NDS进行GBA游戏也有一番效果呢！我的正版绿宝石在上面颜色比在SP上要来得鲜艳得多的多……

最后来讲电池，电池的外观和SP的电池相差无几，可接口却差了那么几毫米以至SP的电池无法在NDS上使用……好了，时间到，同学们，下课……（被人打倒在血泊里……）

责编/娜卡

（请作者速将详细地址告知本刊，以便发放稿费。）

冯晓辉	坚决支持任天堂与索尼的价格战！
读者资料	20岁，男，250014，山东省青年管理干部学院信息工程系04级2班；兴趣：游戏、篮球、音乐

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年1月9日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年1月13日	马里奥派对ADVANCE	任天堂	ETC
2005年1月14日	大众软件系列～欢乐纸牌	SUCCESS	TAB
2005年1月20日	冒险王	BANDAI	ACT
2005年1月20日	霍比特的冒险～指环王前传	KONAMI	RPG
2005年1月27日	三国志英杰传	光荣	S・RPG
2005年1月27日	三国志孔明传	光荣	S・RPG
2005年1月27日	加油！躲避球FIGHTERS	BANDAI	ACT
2005年1月27日	侦探神宫寺三郎～白影少女	MMV	AVG
2005年2月3日	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	S・RPG
2005年2月17日	LEGENDS 复苏的试练之岛	BANDAI	RPG
2005年2月24日	洛克人EXE5 卡奈尔之队	CAPCOM	RPG
未定	超级口袋战士ⅡX	CAPCOM	FTG
未定	洛克人ZERO4	CAPCOM	ACT
未定	章鱼球	IDEA FACTORY	PUZ
未定	MOTHER 3	任天堂	RPG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年1月9日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年1月27日	苍穹之巨龙	BANDAI	ACT
2005年1月27日	火车模拟＋电车GO!东京急行篇	TAITO	SLG
2005年1月27日	炼狱	HUDSON	A・RPG
2005春	BLEACH	SCE	FTG
2005年2月24日	新天魔界～GOCⅣ Another Side～	IDEA FACTORY	S・RPG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE・ENIX	A・RPG
未定	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	A・RPG
未定	首都高BATTLE	元气	RAC
未定	CODED ARMS	KONAMI	FPS
未定	魔界战争	日本一SOFTWARE	S・RPG
未定	EX人生游戏PSP	ATLUS	SLG
未定	山卡MAX PSP	ATLUS	RAC
未定	公主王冠PSP	ATLUS	SLG
未定	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
未定	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT

未定	胜利十一人	KONAMI	SPG
未定	战国CANNON	彩京	STG
未定	RS Revolution	SPIKE	RAC
未定	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	SCEI	ACT
未定	捉猴P!	SCEI	ACT
未定	天地之门	SCEI	A・RPG
未定	太鼓达人	NAMCO	ACT
未定	永恒传说	NAMCO	A・RPG
未定	天外魔境	HUDSON	RPG
未定	炸弹人	HUDSON	ACT
未定	机动战士高达	BANDAI	ACT
未定	火影忍者	BANDAI	ACT
未定	海盗路飞	BANDAI	ACT
未定	龙珠Z	BANDAI	ACT
未定	天诛	FROMSOFTWARE	ACT
未定	牧场物语	MMV	SLG

NDS游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表　截止统计时间：2005年1月9日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年2月17日	泰格伍兹PGA之旅	EA	SPG
2005年2月24日	Anaza Code~双重记忆	任天堂	AVG
2005年2月24日	Meteors	BANDA	PUZ
未定	银河战士~猎人锦标赛	任天堂	ACT
未定	任天狗	任天堂	ETC
未定	高级战争DS	任天堂	SLG
未定	发生川凌介事件谭~假面幻影杀人事件	元气	AVG
未定	超执刀Caduceus	ATLUS	ACT
未定	PACPICS	NAMCO	PUZ
未定	人生游戏DS	ATLUS	SLG
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	小狗DS	MTO	SLG
未定	GT-D RACING	MTO	RAC
未定	黄金眼	EA	ACT
未定	战斗员山田一	KIDS STATION	ACT
未定	街道RACING BATTLE	元气	RAC
未定	不可思议的迷宫	CHUNSOFT	RPG
未定	LUNAR传说	MMV	RPG
未定	口袋妖怪~钻石	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪~珍珠	任天堂	RPG
未定	RALLY DS	SPIKE	RAC
未定	汪达尔之心	KONAMI	SLG
未定	大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT



次世代商城

经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!



本期商城除了增加各类新商品外，也为以前错过各种合集、豪华捆绑、限量版的玩家提供了一个弥补遗憾的机会。像钢炼Q版手机挂饰、猎狐犬吊牌等更是由我们精心打造的独有商品。另外，如果由于断货造成您一段时间内没有收到所订购的商品，请千万不要着急。我们会尽快补货或者退款，绝对做到服务有保障。



酷拉皮卡手链(一条) 新款上市
●从治愈指链，束缚中指链到审判小指链，真实再现了酷拉皮卡的具现化系锁链。
¥38 编号:4947

高达SEED胸针 新款上市
●包括拉克丝、基拉、阿斯兰和卡嘉莉四款，不仅每个人的表情鲜活完全彰显出其个性，作工也相当精细哦。
¥36 编号:4958



钢炼兄弟联金属钥匙扣 新款上市
●钢炼的钥匙扣,也可以当作项链坠使用。设计同样非常独特。
¥15 编号:5061



钢炼兄弟联Q版手机挂饰 新款上市
●超可爱的Q版阿尔和爱德华头像的手机链，绳套也相当别致时尚哦。
¥16 编号:6051



合金装备猎狐犬吊牌 新款上市
●黑底配上银白色猎狐犬部队标志，强烈的色差对比，简洁的设计，够性格!
¥15 编号:6073



犬夜叉兄弟联手机挂饰 新款上市
●犬夜叉与杀生丸，一对冤家兄弟，两种不同的性格,同样的人气超绝。
¥16 编号:6062





网球王子大号书包 新款上市
●背提两用,书包上写有海堂薰、越前龙马等青春学园网球部成员的名字，
¥38 编号:4936



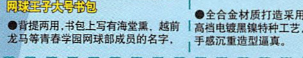
合金装备索利德全金属雕像
●全合金材质打造采用高档电镀黑镍特种工艺，手感沉重造型逼真。
¥29 编号:5050



炼金术项链红版
●正统版的红色炼金术项链，以前错过的人这次可要赶快行动了!
¥16 编号:6039



火影青蛙钱包
●鸣人持有通灵兽，超搞怪大青蛙出击!想想看从它的嘴里掏出零钱的样子,足以吸引周围所有人的眼光哦。
¥29 编号:4903







火影吉祥挂牌四件组
●新年到，喜气十足的火影吉祥牌可能是最好的装饰物了!不管是挂在家里、书包还是车上都非常合适。
¥48 编号:4914



写轮眼项链手链两件组
●宇智波家族特有"血继限界"写轮眼项链和手链套装，做工精致细节刻画的更是一丝不苟。(运动及睡觉时请勿配带)
¥58 编号:4880

犬夜叉项链
●"坐下!"这款犬夜叉项链忠实再现了动画中那经典的一幕。戴上它寻找你的戈薇或者桔梗吧。(运动及睡觉时请勿配带)
¥39 编号:4879



火影项链两件组
●以经典的苦无和我爱罗的葫芦为坠子的项链，又一款经典火影饰品，造型简单个性。(运动及睡觉时请勿配带)
¥24 编号:4891



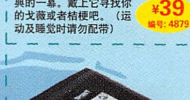
火影忍者大钱包
●与死亡笔记大钱包款式质地相同。打开后的大小约为18.5cmX18.5cm。
¥29 编号:4868



死亡笔记大钱包
●小畑健原作的超热门漫画《死亡笔记》的长型主题钱包，黑色的仿皮质地配以白色的骷髅够性格够高档。
¥29 编号:4857

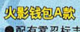


火影钱包B款
●配有正统火影金属标志的钱包。加上雾忍版钱包一起购买，与兴趣相投的朋友一人一款分享同样的感动。
¥19 编号:4813





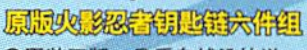
火影钱包A款
●配有雾忍标志的黑色尼龙布钱包，既实用又时尚，让你在身边海洋般的木叶标志中独树一帜。



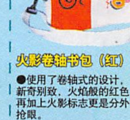


¥19 编号:4778

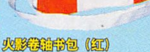




原版火影忍者钥匙链六件组
●原装正版，品质自然没的说。本系列有苦无和手里剑两类，上边均绘有漩涡、卡卡西、樱等精致的人物形象。
¥119 编号:4790







火影卷轴书包(红)
●使用了卷轴式的设计，新奇别致，火焰般的红色再加上火影标志更是分外抢眼。
¥36 编号:4824



火影卷轴书包(绿)
●绿款的火影书包，更适合男孩子使用。
¥36 编号:4835



火影手套
●绝对酷的火影手套,COSPLAY忍者的时候也能派上用场。(手背附有金属片，佩戴时请勿对他人挥舞。)
¥36 编号:4699





两年修炼
终成正果

《掌机迷》从下期(总第27期)起正式"转世"为《电子天下·掌机迷》(半月刊),杂志创刊号,弥足珍贵,收藏必备。

2月1日
不见不散

为庆祝国内第一本掌机正式刊物创立及2年来读者对《掌机迷》的厚爱,下期我们将有珍贵纪念品赠送。

大32开 192面全彩 高级铜板纸印刷
附送光盘及礼品,每月1/15日出版
定价:9.80元
国内刊号:CN23-1527/TN
国际刊号:ISSN 1672-8866



ISBN 7-88362-465-2



ISRC CN-D16-04-375-09/V·J6
长春电影制片厂银声音像出版社
定价:9.80元
北京次世代科技发展有限公司 制作

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER



两年修炼 终成正果

《掌机迷》从下期(总第27期)起正式"转世"为《电子天下·掌机迷》(半月刊)，杂志创刊号，弥足珍贵，收藏必备。

2月1日 不见不散

为庆祝国内第一本掌机正式刊物创立及2年来读者对《掌机迷》的厚爱，下期我们将有珍贵纪念品赠送。

大32开 192面全彩 高级铜板纸印刷
附送光盘及礼品，每月1/15日出版
定价:9.80元
国内刊号：CN23-1527/TN
国际刊号：ISSN 1672-8866

掌机迷 POCKET GAMER

ISBN 7-88362-465-2



ISRC CN-D16-04-375-09/V·J6
长春电影制片厂银声音像出版社
定价:9.80元
北京次世代科技发展有限公司 制作

掌机迷 VOL.26

VOL.26 速报！美国PSP计划！神游NDS独家情报！

掌机迷 POCKET GAMER

1 精彩光盘影像！

2 珍藏游戏卡片

虚幻的真实特集

假作真时真亦假 真作假时假还真

大抽奖

三大掌机拿来拿

大集结

BEAT的快乐 掌上流行乐

完爆攻略阵

耀西的万有引力

阴阳大战记 零式

英雄传说卡卡布三部曲之白魔女

世界传说 换装迷宫3

约束之地 全S级评价

超级马里奥DS 全隐藏研究

合金弹头A 全隐藏要素研究